NEU MIT DVD

VIEL MEHR DEMOS • SCHÄRFERE VIDEOS FÜR IHREN DVD-PLAYER UND DVD-ROM!

PC Games DVD

Wissen, was gespielt wird

12/2000 nur DM **9,99**

bfr 235,- dkr 44,- FF 38,- Dr 1.900,- Lit 11.300 sfr 9,90 hfl 12,80 öS 80,- Lfr 235,- ptas 970,-



„CAMPER SIND SCHWEINE"
Exklusive Reportage über hinterhältige Taktiken in 3D-Shootern

Kicker 2

Weltklasse: Kann der neue Fußballmanager von Heart-Line **Anstoss 3** vom Thron stoßen?

MIT VIDEO

Half-Life: Gunman

Durchgespielt: Wir sagen, ob der mitreißende Ableger von Half-Life noch besser als das geniale Original ist!

MIT VIDEO

Metal Gear Solid

Hochspannung: Microsoft greift mit dem packenden Spionage-Thriller Deus Ex an! **Mit spielbarer Demo!**

MIT VIDEO

Echtzeit-Taktik im Wilden Westen

Desperados

Exklusiv bei PC Games: Der geniale Newcomer fordert **Commandos 2** zum Duell!



TOP-DEMOS:
Metal Gear Solid • NHL 2001 •
Flucht von Monkey Island

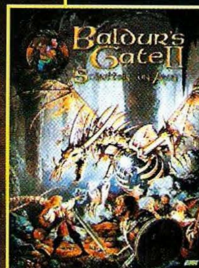
WEITERE DEMOS:
Gunlok • Homeworld:
Cataclysm • Evil Islands •
ift • Insane • Starfleet
ommand 2 • Sydney 2000 •
e Moon Project • Dirt
ack Racing • Asterix:
reit um Gallien • Balance •
lose Combat: Invasion
Normandy • Cold Blood
(deutsch) • Nelson Piquet's
Grand Prix Evolution • PGA
Championship 2000 • Recon • RollerBot • Stupid
Invaders (neue Version) • Trans • Tread Marks
v1.5 • Tux Racer • Siege of Avalon Chapter 1

TOP-VIDEOS:
Desperados
Hitman

PLUS SPECIALS:
Camper • Elite Force •
Cultures • Bonus-Level

GDVD 0012

Riesenposter: Baldur's Gate 2





Einfach riesig: Wende-Poster mit allen Charakteren für die wichtigsten Quests in BG2! Im prächtigen DIN-A1-Format!

Im Test: NHL 2001 • Rune • Zeus • Cossacks u. v. m.

Enthüllungsjournalismus



Florian Stangl
Chefredakteur



Petra Maueröder
Chefredakteurin

Gib Neuheiten eine Chance: Desperados gehört zu den derzeit spannendsten Projekten aus deutschen Landen – und PC Games hat alle relevanten Informationen und Bilder für Sie!

DONNERSTAG, 5. OKTOBER 2000

Commandos, Gunman, Dark Project – nur einige von vielen Hits, die PC Games „entdeckt", redaktionell begleitet und gefördert hat. Genauso verhält es sich mit *Desperados*, der aktuellen Titelstory: Schon vor über einem Jahr haben wir über das damals mit *Death Valley* betitelte Wildwest-Taktikspiel berichtet – zu einem Zeitpunkt, als viele noch nichts von dessen Existenz wussten. Und wenn doch, dann nicht daran glaubten. Mit neuem Namen, stark verbesserter Grafik und vielen durchdachten Details greift die deutsche Spieleschmiede Spellbound (*Airline Tycoon*) die Pyro Studios (*Commandos 2*) an. Was man von *Desperados* erwarten darf, erfahren PC-Games-Leser ab Seite 52. Der dazugehörige Pixelpracht-Mega-Screenshot entfaltet sich auf den Seiten 12/13.

SAMSTAG, 7. OKTOBER 2000

Rund 20 Kilometer von der russischen Hauptstadt Moskau entfernt hatten die Entwickler des Fantasy-Rollenspiels *Evil Islands* ein Zeltdorf errichtet. Die geladenen europäischen Pressevertreter, unter ihnen Redakteur Peter Kusenberg, durften sich beim Paintball-Deathmatch im russischen Wald gegenseitig die Farbkügelchen um die Ohren schießen. Schütze Kusenberg erlitt einen glatten Oberschenkeldurchschuss – zumindest ließen die Schmerzen darauf schließen, die aber bereits nach dem dritten Wodka vergessen waren. Als Entschädigung gab's Krimsekt, Kaviar und die deutsche Testversion von *Evil Islands*. Ob das Rollenspiel die Qualitäten von *Baldur's Gate 2* erreicht, lesen Sie ab Seite 112.

MITTWOCH, 11. OKTOBER 2000

Während in anderen Ländern bereits fleißig *Baldur's Gate 2*-Quests gelöst werden, müssen sich deutsche Rollenspiel-Fans in Geduld fassen. Wer's aber bereits hat, freut sich sicher über das beiliegende Riesenposter: Unser Tipps&Tricks-Team hat auf Übersichtskarten alle relevanten Charaktere eingezeichnet, die bei der Lösung der Quests von Bedeutung sind. Und falls Sie sich bislang noch mit Vorfreude begnügen müssen, dann bekommt das starke AD&D-Fantasy-Motiv auf der Rückseite sicher einen Ehrenplatz über Ihrem PC.

DIENSTAG, 17. OKTOBER 2000

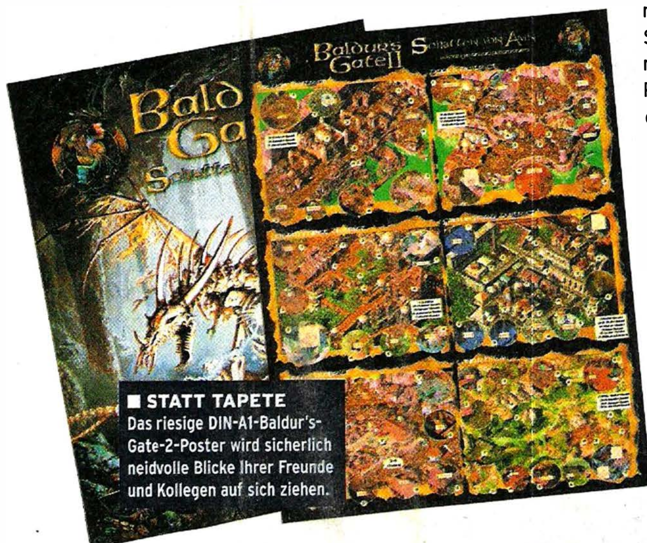
Campen – ein Volkssport, der nicht nur auf italienischen Zeltplätzen so seine Tücken hat. 3D-Action-Experte Peter Kusenberg zeigt in seiner Reportage ab Seite 42, warum die so genannten Camper unter *Counter-Strike*- und *Unreal Tournament*-Spielern nicht gerade den besten Ruf genießen, ja zum Teil sogar dafür gehasst werden. Ist Campen feige? Oder einfach nur verdammt clever? Der Bericht lässt Befürworter und Gegner zu Wort kommen.

FREITAG, 20. OKTOBER 2000

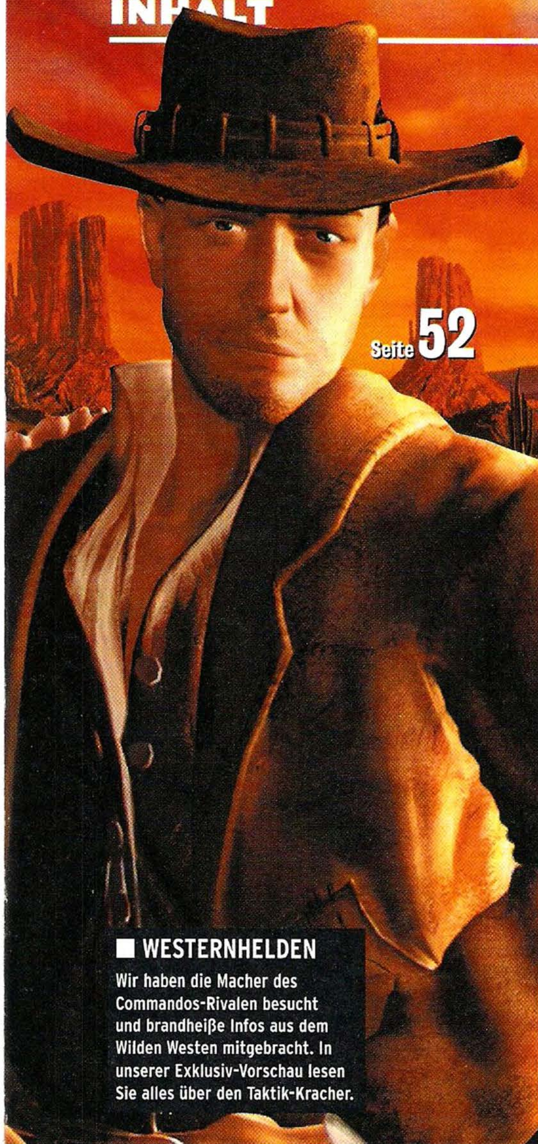
Der gute Wille auf beiden Seiten war da: Eigentlich wäre für diese Ausgabe der Test des Blue-Byte-Strategiespiels *Battle Isle – Der Andosia Konflikt* fällig gewesen. Doch das Testmuster erreichte uns in der sprichwörtlichen letzten Minute per Internet-Transfer, gefolgt von fast täglichen Updates. In der rechten Hand die Maus, in der linken eine seitenlange Diese-Bugs-werden-noch-entfernt-ehrlich!!!-Liste – das macht unserer Meinung nach keinen Sinn. Was die jüngste *Battle Isle*-Generation taugt, erfahren Sie daher in PC Games 1/2001; Eindrücke anhand der Fast-Fertig-Version vermittelt Ihnen Rüdiger Steidle in der Vorschau auf Seite 70.

Einen verregneten November (weil dann mehr Zeit zum Spielen bleibt) und viel Spaß mit der neuesten Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



■ STATT TAPETE
Das riesige DIN-A1-Baldur's-Gate-2-Poster wird sicherlich neidvolle Blicke Ihrer Freunde und Kollegen auf sich ziehen.



■ WESTERNHELDEN
Wir haben die Macher des Commandos-Rivalen besucht und brandheiße Infos aus dem Wilden Westen mitgebracht. In unserer Exklusiv-Vorschau lesen Sie alles über den Taktik-Kracher.

PC Games

Service

Aktuell

Magazin

Vorschau



■ WAFFENNARR
Der geniale Half-Life-Enkel endlich im Test. Die Hatz auf Dinos, miese Schurken und Extrawummen beginnt auf Seite 86.

Test

Hardware

Tipps & Tricks

Index

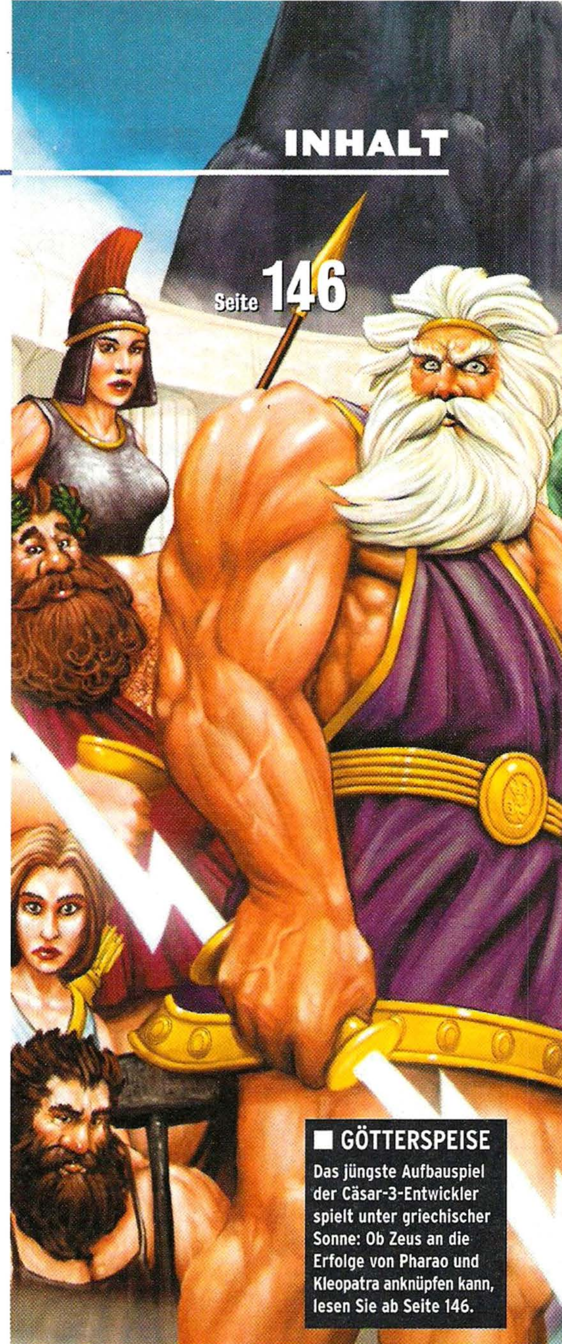
Abenteuer

Action

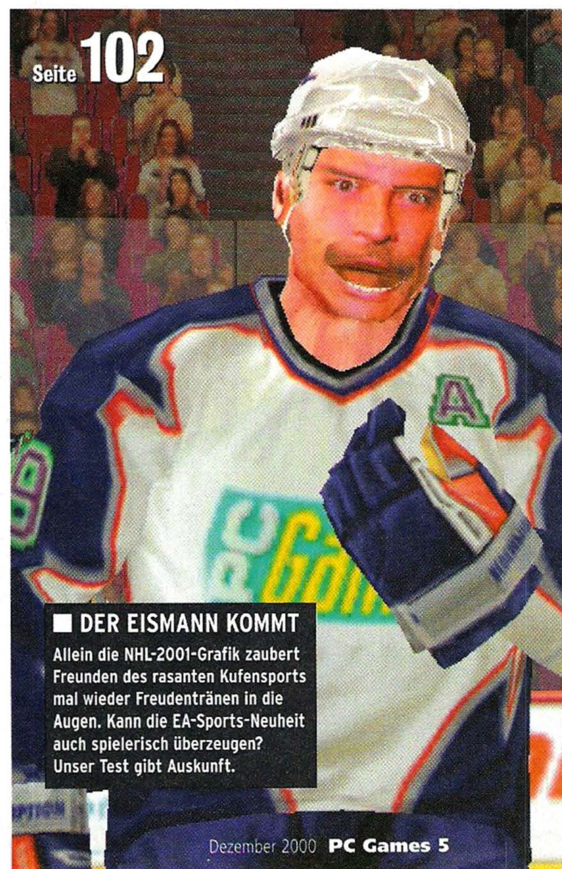
Strategie

Sport

Simulation



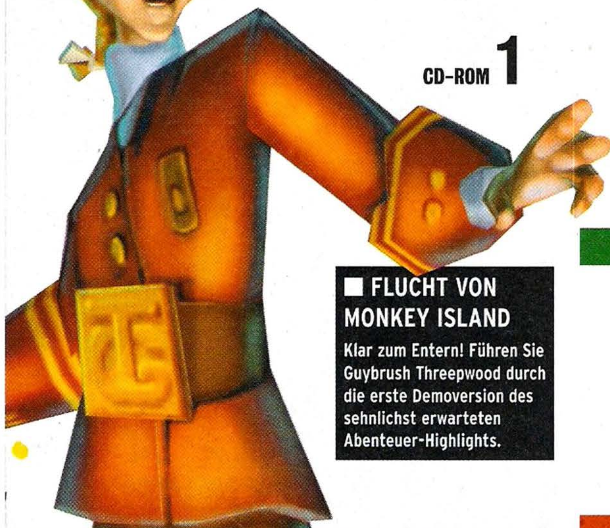
■ GÖTTERSPEISE
Das jüngste Aufbauspiel der Cäsar-3-Entwickler spielt unter griechischer Sonne: Ob Zeus an die Erfolge von Pharao und Kleopatra anknüpfen kann, lesen Sie ab Seite 146.



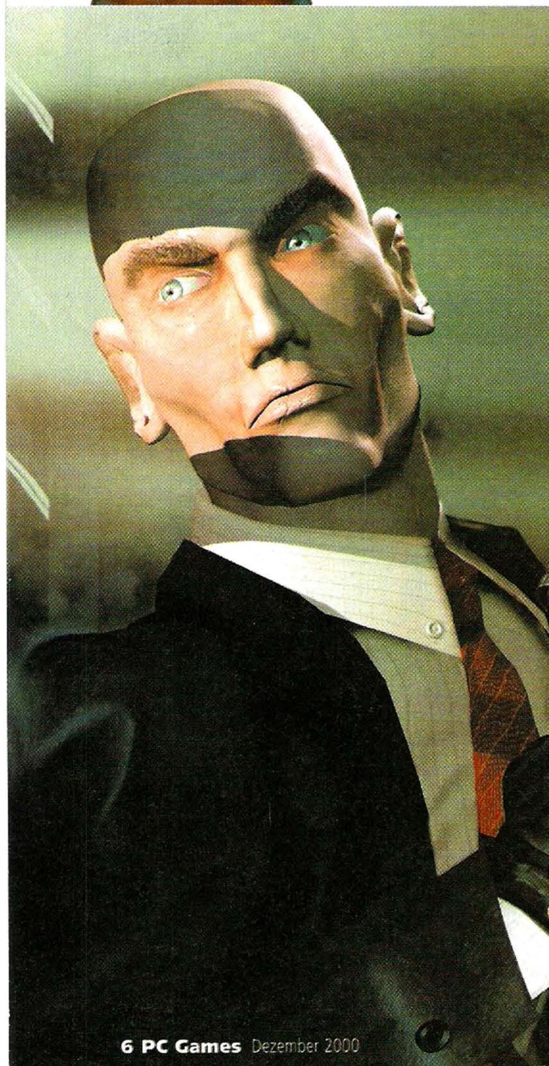
■ DER EISMANN KOMMT
Allein die NHL-2001-Grafik zaubert Freunden des rasanten Kufensports mal wieder Freudentränen in die Augen. Kann die EA-Sports-Neuheit auch spielerisch überzeugen? Unser Test gibt Auskunft.



■ HOMEWORLD: CATACLYSM
Testen Sie die Erweiterung zu Sierras Echtzeitstrategiespiel im All.



■ FLUCHT VON MONKEY ISLAND
Klar zum Entern! Führen Sie Guybrush Threepwood durch die erste Demoversion des sehnlichst erwarteten Abenteuer-Highlights.



■ HITMAN
Bei einem Besuch in Kopenhagen haben wir den Hitman-Schöpfern die Geheimnisse des eiskalten Auftragskillers entlockt.



Anleitungen auf Seite 180

Demos CD 1 & DVD

Gunlok
Action, Virgin Interactive

Homeworld: Cataclysm
Echtzeitstrategie, Havas Interactive

Evil Islands
Rollenspiel, Fishtank Interactive

Gifty
Abenteuer, Cryo Interactive

Insane
Rennspiel, Codemasters

Metal Gear Solid
Action, Microsoft

Flucht von Monkey Island
Abenteuer, LucasArts

NHL 2001
Sportspiel, EA Sports

Demos CD 2

Starfleet Command 2
Strategie, Interplay

Sydney 2000
Sportspiel, Eidos

The Moon Project
Echtzeitstrategie, TopWare

Dirt Track Racing
Rennspiel, Infogrames

Asterix: Streit um Gallien
Action, Infogrames

Videos CD 2 & DVD

Vorschau: Hitman, Jagged Alliance 2: Unfinished Business

Aktuelles: Patrizier 2, Pro Rally 2001

Angespielt: Metal Gear Solid, Gunman, NHL 2001, Evil Islands

Tipps und Tricks: Baldur's Gate 2

Extras: Desperados

Trailer: Halo & Nvidia, Die Gilde, Wizardry 8, Summoner

Bonus-Material auf DVD

Demos:

Balance
Geschicklichkeit, Infogrames

Close Combat: Invasion Normandy
Echtzeittaktik, Mattel Interactive

Cold Blood (deutsch)
Abenteuer, Ubi Soft

Nelson Piquet's Grand Prix Evolution
Rennspiel, Ubi Soft

PGA Championship 2000
Sportspiel, Havas Interactive

Recon
Action, Exolt-Software

RollerBot
Geschicklichkeit, Acid Software

Stupid Invaders (deutsch)
Abenteuer, Ubi Soft

Trans
Action, Wiscom

Tread Marks v1.5
Action, Longbow Digital Arts

Tux Racer
Rennspiel, Sunspire Studios

Siege of Avalon Chapter 1
Rollenspiel, Digital Tome

Videos:
Aktuelles: Smuggler's Run (PS2), Silent Scope (PS2)
Hardware: Voodoo5 vs. GeForce2

Tools CD 1 & DVD

Acrobat Reader
Feedback
Gamespy Arcade
Datango
Camper
Cultures Bonus-Level
Elite Force CTF
Elite Force Development Kit
Gamechannel-Zugangssoftware
Tools für Die Sims
WinZip 7.0 SR-1 (Shareware-Testversion)
Sound-Importer für NHL 2001

Updates CD 1 & DVD

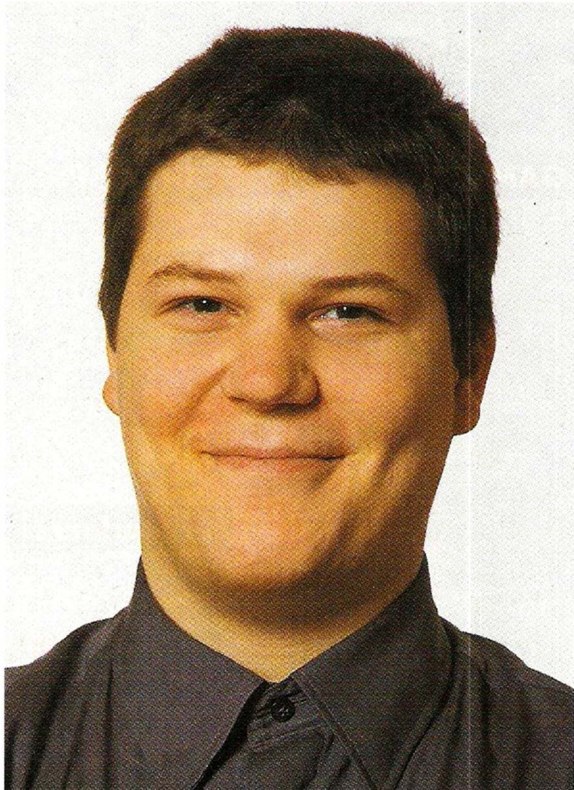
Anpfiff v1.01 (d)
Breakout Patch #1 (e)
Crimson Skies v1.01 (e)
Cultures - Die Entdeckung Vinlands v201 (d)
EF Radiant Update
Flanker 2.0 v2.03 (e)
Heroes of Might & Magic 3 v2.2
Heroes of Might & Magic 3 v3.2
Heroes of Might & Magic 3 v3.2 von v3.1
Heroes of Might & Magic 3 v1.4 (e)
Kiss: Psycho Circus v1.12 (d)
Reach for the Stars v1.1 (e)
Unreal Tournament v432 (e)

Hardware CD 1 & DVD

Asus V3X V6X V7X 6.18
ATI Radeon v4.12.3056 Win98/WinMe
Creative Fasttrax 6.18
Detonator 3 Version 6.18
Guillemot 5.22 Det. M. Gamer, 3D Prophet
MadOnion XL-R8R
Matrox PowerDesk - Unified Treiber
PowerStrip 2.75
Savage4 Referenztreiber 4.12.01.8223-8.20.27
GeForce Anti Aliasing Switcher
DVD-Genie 3.80
GameVoice Shareware englisch
DirectX 7.0 a deutsch
DirectX 7.0 a Sound Update
Voodoo4 & -5 PCI & AGP vs w9x 1.03.00
Voodoo4-Runner 0.71b

Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



Diese drei Spiele würde ich auf eine einsame Insel mitnehmen:
- *Populous*, weil ich gerne Gott spiele
- *Counter-Strike*, weil es im Team doppelt so viel Spaß macht
- *Combat Mission*, auch wenn das jetzt wieder keiner kennt

Am meisten freue ich mich auf folgendes Spiel:
Black & White, weil Peter Molyneux der genialste Designer aller Zeiten ist.

Das beste Computerspiel aller Zeiten heißt ...
... *Virtua Tennis*, weil sich meine Doppel-Partner so herrlich über meine missglückten Hechtrollen aufregen.

Das Leben sollte so sein wie folgendes Computerspiel:
Space Quest. Nach dem Ableben hat der Held wenigstens noch einen witzigen Spruch auf den Lippen.

Am meisten enttäuscht war ich in letzter Zeit von ...
... den Verkaufszahlen von *Incubation*, weil dieser ultra-spannende Taktik-Hammer Besseres verdient hätte.

Das erste Computerspiel meines Lebens hieß ...
... *Pac Man*, auf dem Atari VCS 2600.

Die Person, die ich am meisten bewundere, ist ...
... selbstverständlich mein jeweiliger Vorgesetzter. Doch! Ehrlich!

Mit einer Million DM würde ich kaufen ...
... einen Hausdiener, der mir jeden Morgen versichert, wie fantastisch ich heute wieder aussehe.

So richtig in Rage bringen kann man mich mit ...
... Techno-Musik, Mode und generell allem, was auch nur irgendwie in Verdacht steht, trendy zu sein.

Das Leben ist wie folgendes Computerspiel:
R-Type: Immer wenn ein Extra kommt, wird man kurz vorher abgeknallt.

Der peinlichste Moment meines Lebens war ...
... als ich in der Schule war. Ein sehr, sehr langer, sehr peinlicher Moment.

Rüdiger **Steidle** hasst Microsoft'sche **Betriebssysteme,** weil er sich über die ständigen **Abstürze** aufregen muss.

Strategie



Petra Maueröder
Chefredakteurin
dankt Premiere auf Knien für Rund-um-die-Uhr-Big-Brother live.

Sport



Florian Stangl
Chefredakteur
freut sich über den hohen Schwierigkeitsgrad von *NHL 2001*.

Simulation



Sascha Gliss
Redakteur
liefert sich mit Rüdiger heiße Luftkämpfe über dem Pazifik.

Action



Andreas Sauerland
Redakteur
guckt Kollege Kreiss neidisch beim *Rune* spielen über die Schulter.

Strategie



Peter Kusenberg
Redakteur
schließt sich den *Rune*-Deathmatch-Partien seiner Kollegen an.

Sport



Georg Valtin
Volontär
wird an der Schwertküste wegen zahlreicher Morde gesucht.

Tipps & Tricks



Florian Weidhase
Ltr. Redakteur T&T
trainiert im Hallenbad für die nächste Tauchsaison.

Hardware



Bernd Holtmann
Redakteur Hardware
hat herausgefunden, dass Morgensport im Hallenbad gesund ist.

Hardware



Sascha Pilling
Redaktionsassistent
lernt bereits Gedichte, um vom Nikolaus viele Spiele zu bekommen.

Sport



Daniel Kreiss
Redakteur
lässt sich beim *Rune* spielen ohne Murren Hörner aufsetzen.

CD-ROM



Jürgen Melzer
Ltr. Redakteur CD-ROM
hofft auf eine gute Skisaison im kommenden Winter.

Service



Rainer Rosshirt
Redakteur
wachsen wetterbedingt Schwimmhäute zwischen den Fingern.

PIXELPRACHT

Desperados: Wanted Dead Or Alive

■ ENTWICKLER **Spellbound** ■ ANBIETER **Infogrames**

Diese schmucke Texmex-Siedlung werden Sie im Echtzeittaktikspiel *Desperados* gleich zweimal erleben: Einmal bei Tag und einmal – wie hier in diesem Beispiel – bei Nacht. Ihre Crew schleicht sich im Schutz der Dunkelheit von Hausecke zu Hausecke. Oberstes Ziel: Bloß keine Aufmerksamkeit erregen – und wenn doch (wie im „aufgeschnittenen" Gebäude), dann behilft man sich eben mit Revolvern und Fäusten. Die Grafikqualität muss sich selbst vor dem ärgsten Konkurrenten *Commandos 2* nicht verstecken. Mehr über dieses Highlight des kommenden Jahres erfahren Sie in unserer Titelstory ab Seite 52.



IM KLARTEXT



Viele Camper sind Schweine, behaupte ich, weil fast alle von ihnen einfach zu doof sind, richtig zu spielen!

Camper nerven

Florian Stangl
Chefredakteur

Man mag die Camper-Problematik in 3D-Actionspielen sehen wie man will: Mich nervt's! Viele Camper sind Schweine, behaupte ich, weil fast alle von ihnen einfach zu doof sind, richtig zu spielen! Letztens erst war mal wieder Hochstimmung im Level *The Proving Ground* eines indizierten Ballerspiels. Jeder fraggte jeden, es war eine Mordsgaudi, wie es sie nicht mal im Big-Brother-Haus gab, als der riemige Christian noch dabei war. Es war ein Server für Kenner und Könner, die sich gegenseitig für besonders gewiefte Frags Respekt zollten. Bis auf einen: Die kleine Ratte versteckte sich hinter dem Teleporter und ballerte feige auf die Duellanten, die sich vor ihm fetzten. Falls du das liest, NagMan16, dann sei dir meiner Verachtung gewiss! Dass du gar nicht spielen kannst, haben wir ja gesehen, als wir dich gejagt haben. Rocket-Jump heißt übrigens nicht, mit dem Gesicht zur Wand zu stehen und sich selbst eine Rakete in die Visage zu ballern! Gut, dass der Admin dich irgendwann vom Server schmiss – so konnten wir wenigstens vernünftig weiterspielen. Dass nicht alle Camper schlecht sind und nicht jeder ein feiger Camper ist, der aus der Deckung heraus arbeitet, können Sie übrigens in der Reportage von Peter Kusenberg nachlesen. Und damit Nervensägen wie NagMan16 nicht stören, kann man seinen Server ja per Passwort schützen. Blöde Camper ...

Es war ein Server für Kenner und Könner, die sich gegenseitig Respekt zollten.

Star Trek: Away Team

Commandos für Trekker? Ein Expertenteam kämpft gegen Borgs und Klingonen.

Eine ungewöhnliche Mischung aus Taktik und Action verspricht der neueste Vertreter der *Star Trek*-Serie zu werden. Als Anführer einer Gruppe von speziell ausgebildeten Elitekämpfern kontrollieren Sie deren Aktionen und stimmen sie aufeinander ab, während Sie gegen Borg, Klingonen und andere Fieslinge antreten. Ähnlich wie in *Commandos* hat auch hier jedes Mitglied der Gruppe eine besondere Funktion, die kein anderer Kämpfer übernehmen kann. Ungeduldige Strategen müssen sich noch ein wenig gedulden: *Away Team* erscheint voraussichtlich erst Mitte nächsten Jahres.

■ GENRE **Action-Strategie** ■ ENTWICKLER **Reflexive Ent.**
■ ANBIETER **Activision** ■ TERMIN **2. Quartal 2001**



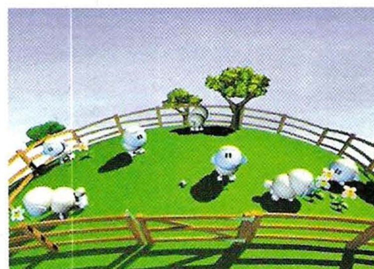
ANGRIFF IM DUNKELN In Away Team kommt es darauf an, die Aktionen der verschiedenen Mitglieder Ihrer sechsköpfigen Einsatztruppe möglichst geschickt zu koordinieren, um gegen die feindlichen Mächte eine Chance zu haben.

Sheep

Lemminge im Schafspelz

In rund 30 Spielabschnitten müssen Sie Schäfchen beispielsweise zu einem Transporter treiben. Die Schafe sind dickköpfig, Wölfe, Fallgruben und Mähdrescher erschweren Ihre Arbeit.

■ GENRE **Geschicklichkeit** ■ ENTWICKLER **Minds Eye**
■ ANBIETER **Empire** ■ TERMIN **Dezember 2000**

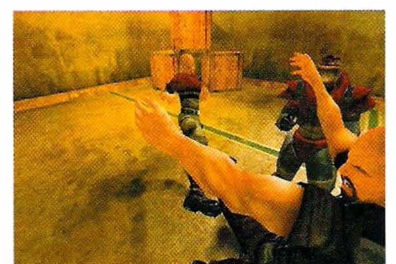


HÜTE MICH! Bringen Sie mit Geduld und Geschick Ihre Schäfchen ins Trockene!

Blitz Disc Arena

Todbringende Kämpfe um fliegende Untertassen

Wer sich in diese Arena begibt, kann darin umkommen: In diesem demnächst erscheinenden Actionspiel jagen zwei Teams aus jeweils bis zu vier Mitgliedern hinter einer gefährlich scharfen Silberscheibe her, um sie ins Tor des Gegners zu befördern. Da hierbei wirklich alle Kampfmittel erlaubt sind, kann das Sportspiel schnell in ein Blutbad ausarten. Neben mehreren Mehrspielermodi wird es auch die Möglichkeit geben, alleine gegen eine Gruppe von Computergegnern anzutreten.



SPORTLICHE KEILEREI Bei den Kämpfen in der Arena sind unfaire Methoden erlaubt.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Southend Interactive**
■ ANBIETER **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **Noch nicht bekannt**



■ HELD DES TAGES
Ob Rocky dem Spieler ähnlich erstklassige Tipps geben wird wie den Hühnern im Kinofilm?

Chicken Run

Im Spiel zum Kinofilm „Hennen rennen" dreht sich alles um verrückte Hühner.



PLANUNGSSTAB Die Hühner wollen aus dem Stall ausbrechen. Der Spieler muss ihnen mit Witz und Geduld dabei helfen.

Sie schlüpfen ins Federkleid von Henne Ginger oder spielen eine der drei anderen Hauptfiguren des Films und versuchen, dem Hackebeil des skrupellosen Bauernpärchens zu entgehen. Mit einer einfachen Tastatursteuerung à la *Tomb Raider* lenken Sie die niedlichen Spielfiguren durch eine hühnerfeindliche 3D-Welt, lösen verschiedene Rätselchen oder schleichen sich klammheimlich an Ihren Kontrahenten vorbei. Die putzigen Animationen sowie die deutschen Synchronstimmen der Filmfassung werden auch im Spiel für turbulente Kurzweil sorgen.

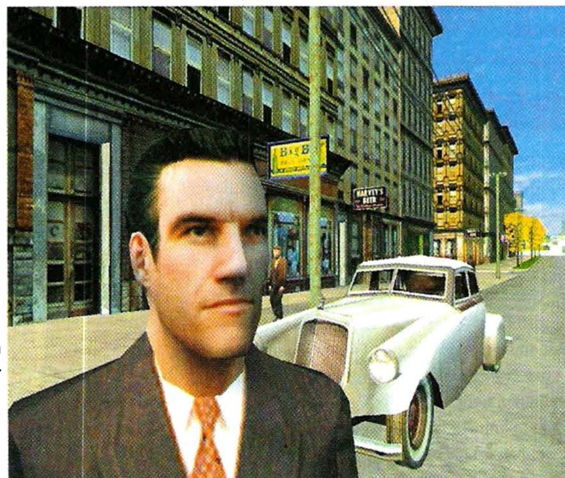
■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Blitz Games**
■ ANBIETER **Eidos** ■ TERMIN **Dezember 2000**

Mafia

Neues Bildmaterial

Aktuelle Mafia-Screenshots von Illusion Softworks (*Hidden & Dangerous*) sind bei uns eingetrudelt und untermauern, was die auf der ECTS in London präsentierten Spielszenen schon angedeutet haben: Das actiongeladene Gangsterepos, in dem Sie sich nächsten Frühling vom Fluchtwagenfahrer bis zum Paten „hocharbeiten" sollen, wird optisch nahe an seine Zelluloidvorlagen aus Hollywood heranreichen.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Illusion Softworks**
■ ANBIETER **Take 2** ■ TERMIN **März 2001**



GUTE MIENE, BÖSES SPIEL Mit detaillierten Gesichtern, Autos und Gebäuden lässt die aktuelle Mafia-Version Filmstimmung aufkommen.

Heiß & Kalt

Unser Trendbarometer zeigt an, welche News, Trends und Gerüchte aus der Spieleszene derzeit die Gemüter erhitzen.

100°C HEISS

■ HYPER, HYPER
Der Wissenschaftler Eugen Pavel hat eine HYPER-CD-ROM entwickelt, die eine Datenkapazität von zehn Terrabyte, also 10.000 Gigabyte, aufweist. Das reicht für rund achtzehn Stunden Zwischensequenzen in *Diablo 4*.

WARM

■ HELDINNEN-BAUSATZ
Laut einer Meldung des *Tomb Raider*-Vertriebs Eidos soll es bald Croft-Abenteuer zum Selbstbauen geben. Sie kaufen ein Grundspiel und können sich monatliche Episoden aus dem Internet herunterladen.

■ KLÖTZCHEN-GRAFIK
THQ (*Mercedes-Benz Truck Racing, Cultures*) sicherte sich die Rechte am Kombinationsspiel *Tetris*. Demnächst dürfen Sie 3D-Klötzchenketten miteinander kombinieren.

KÜHL

■ NASENSTÜBER
Die US-Firma Digi Scents entwickelt ein Verfahren, mit dessen Hilfe Filme und Computerspiele mit Gerüchen ausgestattet werden.

■ MEGA-FLOP
Nur 28.000 Exemplare von *Messiah* sind weltweit verkauft worden – behauptet ein Ex-Programmierer.

0°C KALT

■ VERZÖGERUNG
In diesem Jahr wird *Obi-Wan* nicht über die Festplatten wirbeln. Gerüchten aus dem Internet zufolge hat LucasArts' Chefprogrammierer Stephen Shaw das Vertrauen entzogen.

Venom

Alienjagd in atemberaubender Atmosphäre.

Im 3D-Shooter *Venom* verteidigen Sie mit zwei computergesteuerten Begleitern die Erde gegen aggressive Alienscharen. Die nagelneue Grafikengine setzt Schauplätze, Spielfiguren und Lichteffekte spektakulär in Szene. Neben den üblichen Mehrspielerpartien bietet *Venom* auch die Möglichkeit, die Einzelkampagne mit mehreren Teilnehmern im kooperativen Modus zu absolvieren.

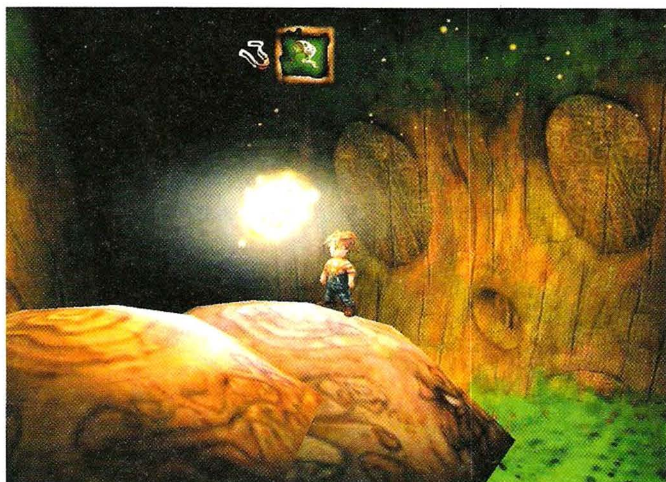
■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **GSC Gameworld**
■ ANBIETER **Noch nicht bekannt.** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**

Evil Twin

Schizophrenie ist die allerbeste Verteidigung.

Bis Mai 2001 müssen Sie sich noch gedulden, bis Sie mit dem Waisenjungen Cyprien auf die Reise durch eine düstere und gefahrvolle Fantasiewelt gehen. Damit der Hänfling gegen die Monster nicht untergeht, kann er sich in seinen eigenen mächtigen Zwillingsbruder verwandeln.

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **In Utero**
■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ TERMIN **Mai 2001**



HEISSER BURSCHE **Wenn sich Hauptdarsteller Cyprien in Super-Cyp verwandelt, kann er seinen Gegnern mit Feuerbällen heftig einheizen.**

Achtung, Sackgasse!

Vor Ragnar wird gewarnt: In der amerikanischen Originalversion des Wikingerspiels Rune steckt ein fataler Fehler.

In die amerikanische Verkaufsversion des Actionreißers *Rune* hat sich ein schwerwiegender Bug eingeschlichen: Knapp nach der ersten Spielhälfte lässt sich eine Türe zum nächsten Abschnitt nicht öffnen, der Titelwikinger steckt unwiderruflich fest und Frustration kommt auf. Dem deutschen Vertrieb Take 2 zufolge wird die deutsche Version erst nach Behebung des Fehlers ausgeliefert, ein Patch sei bereits in Arbeit. Voreilige Käufer der Originalfassung können sich bis dahin zumindest mit einem Cheat behelfen: Per Tab-Taste eine Kommandozeile aufrufen, „cheatplease" eintippen und mit Enter bestätigen. Wieder „Tab" drücken, „ghost" schreiben und erneut mit Enter bestätigen. Nach dem Flug durch die blockierte Pforte heißt es ein letztes Mal: erst „Tab", dann den Befehl „walk" und zum Abschluss „Enter".

IM KLARTEXT



Was Schwester Stefanie und Hexe Hanka können, können wir schon lange: lästern.

Big Brother 2

Petra Maueröder
Chefredakteurin

Hier und heute lösen wir ein Versprechen ein: Wir haben dem Hersteller zugesagt, dass wir nicht mehr über das Big-Brother-Spiel lästern. Okay, abgemacht – irgendwann muss auch mal Schluss mit lustig sein. Da trifft es sich gut, dass demnächst das Spiel zur zweiten Big-Brother-Staffel erscheint. Exklusiv in PC Games können wir Ihnen schon jetzt die ersten Gerüchte anbieten. Derzeit am heißesten gehandelter Arbeitstitel: *Big Brother 2 – Revenge of the Nominator*. Spielidee: Sie übernehmen die Rolle des superfiesen, supercoolen, aber eigentlich ganz superlieben und supersensiblen Nominators, der mit seiner Schimpfkanone ganz viele Schimpfkanonaden absondert. Besonderer Popularität dürfte sich der Spielmodus „Hennenrennen" erfreuen: Hexe Hanka und Schwester Steffi preschen schreiend durch Container und Garten, verstecken sich im Besprechungszimmer oder hechten in den Whirlpool (Ist Ihnen schon mal aufgefallen, dass das Wasser nur dann so richtig schön blubbert, wenn Big Harry drinsitzt?). Wenn Sie versehentlich Prinz Walter oder Ebru über den Weg laufen, werden Sie vorübergehend eingefroren und müssen einen einstündigen gesellschaftspolitischen Monolog erdulden. Sollte Sie gar Frankenbarbie Dani („Ich find des fei net gud, wir sin doch oine Grubbe, odder net?!?") erwischen, verlieren Sie sofort ein Leben. Wahnsinn! Also, ich hab *Big Brother 2* bereits vorbestellt. Und Sie?

So unvermeidlich wie Hankas Nominierung: Big Brother 2 – The Game



NA BITTE, ES GEHT DOCH Nach der dürftigen Grafik von Alarmstufe Rot 2 stattet Westwood sein neues Echtzeitstrategiespiel endlich mit einer zeitgemäßen Grafik aus. Inhaltlich steht wieder der Kampf um den Gewürzrohstoff im Vordergrund.

Emperor

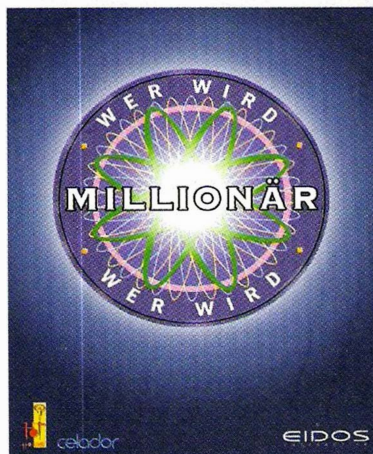
Dune-Serie in 3D fortgesetzt

Der Kampf um den Wüstenplaneten geht in eine weitere Runde: Nach dem technisch eher enttäuschenden Aufguss des Originals, *Dune 2000*, schließt sich Westwood dem Trend zur 3D-Echtzeitstrategie an. Ähnlich wie *Earth 2150* oder *Ground Control* bietet *Emperor* eine frei dreh- und zoombare Kamera sowie schicke Lichteffekte.

■ GENRE **3D-Strategie** ■ ENTWICKLER **Westwood**
■ ANBIETER **EA** ■ TERMIN **September 2001**



ABRISSKOMMANDO Die schnelle Zerstörung gegnerischer Gebäude ist auch in Emperor: Battle for Dune eine wirksame Taktik.



RATESPIEL Das Fernseh-Quiz gehört zu den erfolgreichsten Shows des Jahres.

Wer wird Millionär?

Die Umsetzung der Quizshow kommt von Eidos.

Eidos veröffentlicht noch vor Weihnachten eine PC-Version der erfolgreichen und mit dem deutschen Fernsehpreis gekrönten RTL-Quizshow *Wer wird Millionär?*. Der Spielverlauf orientiert sich an der Fernsehvorlage: 15 Fragen müssen auf dem Weg zum Sieg beantwortet werden. Wer nicht weiterweiß, kann das Publikum um Rat fragen, zwei falsche Antworten löschen lassen oder einen Bekannten anrufen. Insgesamt über 1.000 Fragen und drei Mehrspielermodi sollen dafür sorgen, dass die Jagd nach der Million sich auch auf dem PC-Monitor durchsetzt.

■ GENRE **Denkspiel** ■ ENTWICKLER **Hothouse Creations**
■ ANBIETER **Eidos** ■ TERMIN **November 2000**

Golem

Postapokalyptische Gefechte

Nach der Polkappenschmelze übernehmen Sie in diesem postapokalyptischen Strategiespiel der polnischen Spieleschmiede Leryx Longsoft eine von drei Rassen, die um die Vorherrschaft auf der Erde kämpfen. Dabei stehen genretypische Aufgaben wie der Aufbau von Siedlungen, Ressourcenmanagement und die Erfindungen neuer Technologien im Vordergrund, in Friedenszeiten können Sie außerdem mit anderen Rassen handeln. Da jede Fraktion über spezielle Fähigkeiten verfügt – Menschen setzen Zaubersprüche ein, während die technisch versierten Cytexes über futuristische Maschinen verfügen –, sind verschiedene Strategien zum Bezwingen der Gegner nötig.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Leryx Longsoft**
■ ANBIETER **Swing** ■ TERMIN **Dezember 2000**



■ **FANTASY** Vielfältige Landschaften und strategischer Tiefgang sollen Golem aus der Masse herausheben.

Defender of the Crown 2

Vierzehn Jahre später: Die legendären Ritterspiele werden fortgesetzt!

1986 erschien auf dem altehrwürdigen Amiga ein Spiel, dessen Grafik damals ähnliche Aha-Effekte auslöste wie heutzutage *Heavy Metal F.A.K.K. 2*: In *Defender of the Crown* waren Sie als edler Rittersmann unterwegs, um das Herz Ihrer Angebeteten im Sturm zu erobern und Fechtkämpfe, Katapultschlachten und Pferderennen zu bestreiten. Nun hat sich das Entwicklerteam Cinemaware wieder zusammengetan, um an einer Fortsetzung des damaligen Kultspiels zu arbeiten. Über den eigentlichen Spielverlauf sind bislang allerdings noch keine Details bekannt.

■ GENRE **Action-Strategie** ■ ENTWICKLER **Cinemaware** ■ ANBIETER **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **Noch nicht bekannt**

Hotel Gigant

Hotelmanager gesucht

Der Ableger der Simulationsreihe *Der Verkehrsgigant* versetzt den Spieler in die Rolle eines Hoteliers. Sie errichten Herbergen in verschiedenen internationalen Städten, bauen diese zu Nobelabsteigen aus und verwöhnen Ihre Gäste.

■ GENRE **Aufbaustrategie** ■ ENTWICKLER **Enlight**
■ ANBIETER **JoWood** ■ TERMIN **2. Quartal 2002**

Kohan

Fantasykrieg in Echtzeit

Die Kohan sind Wesen einer unsterblichen Rasse, die vom Schicksal auffällig oft gebeutelt wird. Warum das so ist, werden Sie im Erstlingswerk der texanischen Firma Timegate in mehreren Echtzeitstrategiekampagnen herausfinden. 40 Einheiten (darunter Magier, Priester, Ritter und Lanzenträger), zahlreiche Terrainsorten, in die Story eingebettete Aufträge und plötzlich auftretende Gefahren sollen darin sowohl spielerischen Tiefgang als auch romanartige Spannung garantieren. Für jede Mission werden Sie aus einem Truppensammelbecken ein Grüppchen zusammenstellen müssen, jeweils bestehend aus sieben Einheiten. Als Anführer all dieser Teams tritt ein Held in Erscheinung, den Sie wie in einem Rollenspiel einmal wählen und dann hegen und pflegen: Die Profis von Sunflowers helfen bei Konzept, Design und dem wichtigen Ausbalancieren.



AGE OF ELFEN Kohan verspricht spannende Echtzeitschlachten vor Märchenkulissen. Die Entwickler sitzen in Texas.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Timegate** ■ ANBIETER **Sunflowers** ■ TERMIN **Ostern 2001**

Anno 1503

Kampfsystem aufgemöbelt

Zehn Militäreinheiten werden im Nachfolger zu *Anno 1602* für Action sorgen, darunter ein Pionier, der unbekanntes Terrain erkundet. Mit Katapulten können Sie gegnerische Festungen zerdeppern.

■ GENRE **Aufbaustrategie** ■ ENTWICKLER **Sunflowers**
■ ANBIETER **Infogrames** ■ TERMIN **März 2001**





■ **DER FEHLER-TEUFEL KOMMT** Nach wenigen schummelfreien Wochen im Battle.net geht die Betrügerei doch erneut von vorne los.

Diablo im Netz: Spaß verdorben?

Hacker attackierten das vermeintlich schummelsichere Battle.net!

Kürzlich noch ließ Blizzard verlauten, die Battle.net-Server seien gegen Angriffe inzwischen „immun". Online-Morde unter Spielern und merkwürdig starke Charaktere (wie zu Zeiten des ersten *Diablo*-Teils) sollte es unter Garantie nicht mehr geben. Hat sich was! Am Freitag, dem 13. Oktober, kam ein nur 7 Kilobyte kleines Programm in Umlauf, das alle Sicherheitsbarrieren aufheben konnte. Die Gegenaktion des Herstellers ließ nicht lange auf sich warten: Schnell wurde die Software gegen den Parasiten geschützt. Ob dieser Schutz aber langfristig hält, wird die Zeit zeigen.

■ GENRE **Action-Rollensp.** ■ ENTWICKLER **Blizzard** ■ ANBIETER **Havas** ■ TERMIN **Bereits erschienen**



UNGLEICHE KÄMPFE Mithilfe eines winzigen Programms schmuggelten Hacker Supercharaktere ins Battle.net und schlugen um sich.

Anachronox

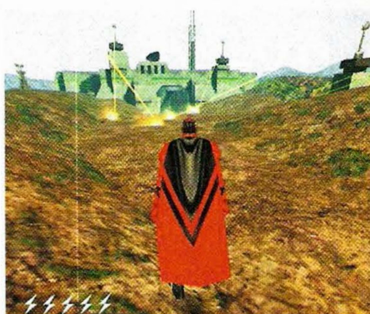
Das Kampfsystem des Science-Fiction-Rollenspiels ist ausgereift.



DRILLING Stiletto Anyway, Sly Boots und ein cleverer Roboter erledigen einen gefährlichen Auftrag. Warum die Baumkronen im Hintergrund quadratisch sind, ist nicht bekannt.

Chef-Designer Tom Hall sagte in einem Interview, dass er und sein Team mit dem Feinschliff an *Anachronox* beschäftigt seien. Stolz ist er auf die Kämpfe, die ähnlich wie im Ego-Shooter *Half-Life* ablaufen. Futuristische Techniken, derer sich die Helden bedienen, bauen ein stimmungsvolles Ambiente auf. Die Geräuschkulisse und die umfangreichen Dialoge sollen kinoreif sein.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Ion Storm** ■ ANBIETER **Eidos** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**



ADRETT Die verbesserte Quake-2-Technik stellt hübsche Umgebungsgrafik dar.

Gorasul: Lost Souls

Deutsche Konkurrenz zu Baldur's Gate 2?



ILLUSTRE TRUPPE Die Heldenschar um Hauptfigur Roszondas zieht ab November durch die Welt von Gorasul.

Das Rollenspiel von Silver Style nähert sich der Fertigstellung. Anhand einer fast finalen Version überzeugten wir uns davon, dass alte Schwächen (beispielsweise die zu kleinen Spielfiguren) ausgemerzt wurden.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Silver Style** ■ ANBIETER **THQ** ■ TERMIN **November 2000**

Herr der Ringe

Electronic Arts will die Filmrechte kaufen.

Ende 2001 ist es so weit: Weltweit startet der erste Teil der Filmtrilogie *Der Herr der Ringe*. Während die Kinogemeine ungeduldig wartet, hat Electronic Arts beste Chancen auf die Rechte zur Spielumsetzung.

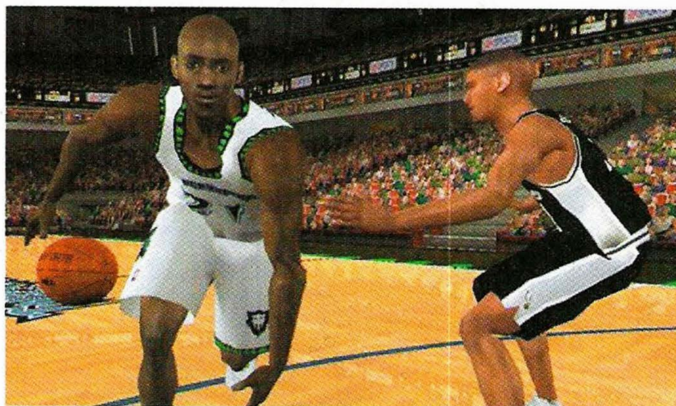
■ GENRE **N.n.b.** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ TERMIN **Irgendwann 2001**

NBA Live 2001

Der Start in die neue Basketball-Saison!

Die Erwartungen sind hoch: EA Sports kündigt *NBA Live 2001* als das grafisch aufwendigste Basketballspiel aller Zeiten an. Der Edel-Look wird durch die neue Grafik-Engine möglich, die für noch lebensnahere Animationen sorgt. Erstmals mit dabei: Die Trainer der Mannschaften, die nun von der Seitenlinie den Schiedsrichter oder das eigene Team anschnauzen.

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **EA Sports** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ TERMIN **Dezember 2000**



DRIBBELKÜNSTLER Gesichter und Bewegungen der Spieler sind noch detaillierter als im Vorgänger. Die Illusion der virtuellen TV-Übertragung ist beinahe perfekt.

Konkurrenz für GP3?

Die virtuelle Formel-1-Karriere



PROST ROOKIE Der deutsche Formel-1-Neuzugang Nick Heidfeld bei einer Dienstfahrt. Patriotische PC-Spieler können ihn schon bald zum Sieg führen.

Von Eidos kommt mit *F1 World Grand Prix* eine weitere PC-Umsetzung einer der schnellsten Rennligen der Welt. Das Spiel verfügt über die Daten der 2000er-Saison und bietet neben dem umfangreichen Grand-Prix-Modus inklusive Karrieremanagement eine einsteigerfreundliche Arcade-Option. Wer will, nimmt neben der Arbeit im Cockpit auch die Forschung in die Hand und entwickelt den eigenen Boliden im Lauf der Saison weiter.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Eutechnyx** ■ ANBIETER **Eidos** ■ TERMIN **November 2000**

Tage des Donners

Schnelle Autos, harte Männer, ovale Strecken

Die Rennspielspezialisten von Papyrus melden sich mit *NASCAR Racing 4* zurück. Neben der realistischen Physik bietet Teil vier einen neuen Look. Detaillierte Wagen und Lichteffekte sowie animierte Boxencrews tragen zur perfekten Optik des Spiels bei.

■ GENRE **Rennspiel**
■ ENTWICKLER **Papyrus**
■ ANBIETER **Havas Interactive**
■ TERMIN **1. Quartal 2001**



STAUGEFAHR Duelle bei Höchstgeschwindigkeit fordern den NASCAR-Fahrern alles ab.



DEJA VU Strecken-und Fahrzeugdesign erinnern an die guten alten Carrera-Bahnen.

Stunt GP

Fun-Racing pur

Mit *Stunt GP* erwartet Sie eine Mischung aus *Re-Volt* und *MicroMachines*. Sie rasen mit ferngesteuerten Flitzern über haarsträubend enge Kurse und sammeln mit gewagten Stunts Bonuspunkte.

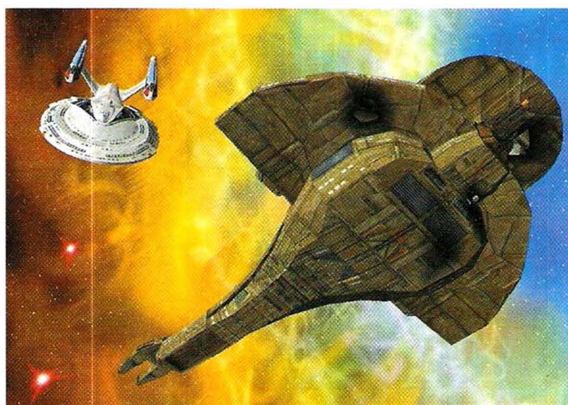
■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Team 17** ■ ANBIETER **Titus** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**

ST: Bridge Commander

Enterprise sprachgesteuert?

Wie die neuesten Bilder zeigen, kommen die Ex-*Star Wars*-Jünger Totally Games mit ihrem „Captain's-Simulator" im *Star Trek*-Universum gut voran. Aus der Sicht des Kommandanten steuern Sie ein Föderationsraumschiff, indem Sie den Brückenoffizieren Befehle erteilen, die diese dann in die Tat umsetzen. Weil das mit Maus und Tastatur etwas mühsam ist, denken die Entwickler derzeit darüber nach, die einzelnen Stationen wie Kommunikation, Technik und Taktik per Spracheingabe zu befehligen. Noch ist das zwar Zukunftsmusik, denn Sprachsteuerung wie in Microsofts Game Voice hat sich noch nicht recht durchgesetzt. Aber für welchen *Star Trek*-Fan wäre es kein Traum, „seine" Enterprise mit dem berühmten Befehl „Energie!" in den Warpraum zu befördern?

■ GENRE **Weltraum-Action** ■ ENTWICKLER **Totally Games**
■ ANBIETER **Activision** ■ TERMIN **Sommer 2001**



SCHILDE HOCH Vor prächtiger Kulisse eines Sternennebels kämpft ein Schiff der Sovereign-Klasse mit einem Klingonen-Kreuzer.



GRUSSFREQUENZEN Neben Weltraumgefechten sollen Kommunikation, Rätsel und Forschung ebenfalls nicht zu kurz kommen.

Add-Ons für CFS2

Neues Futter für Piloten via Internet

Kaum hat Microsoft seine Version des Pazifik-Luftkriegs veröffentlicht, da basteln Fans und Zweitfirmen schon die ersten Add-Ons. Auf der Internet-Seite thehangar.dogfighter.com haben findige Spieler unter anderem Mods veröffentlicht, mit denen *Combat Flight Simulator*-Piloten auch die sonst nur vom Computer gesteuerten Bomber fliegen können. Außerdem gibt es neue, realistischere Flugmodelle und Grafiken zum Download.

■ GENRE **Simulation** ■ ENTWICKLER **Diverse**
■ ANBIETER **Internet** ■ TERMIN **Bereits erschienen**



PRACHTSTÜCK Hobbypiloten können nun auch in der japanischen Ki-43 Oscar die Lüfte über dem Pazifik unsicher machen.

Adlertag

Luftschlacht um England



HOCHAUFLÖSEND Besonders hübsch ist es nicht, dafür aber extrem schnell.

Von Rowan Software erreichte uns eine frühe Version der Simulation *Battle of Britain*. Sie spielen als Pilot die Luftschlacht um England nach oder planen als Staffelkommandant die Einsätze deutscher oder britischer Flieger. Überrascht waren wir von der Geschwindigkeit: Die Grafik ließ sich auf einem Pentium III 700 auf 1.920x1.440 Bildpunkte hochschrauben, ohne dass starkes Ruckeln den Spaß getrübt hätte.

■ GENRE **Simulation** ■ ENTWICKLER **Rowan Software**
■ ANBIETER **Empire** ■ TERMIN **Dezember 2000**

PC Games Hardware Online

Das neue Hardware-Heft für Spieler geht ins World Wide Web.

ULTRASCHNELL, ULTRAGUT Der Test der nagelneuen GeForce2-Ultra-Grafikkarten ist nur eine der Top-Themen in der nächsten Ausgabe von PC Games Hardware.

Mit dem erfolgreichen Start des ultimativen Magazins für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer ist auch www.pcgameshardware.de ans Netz gegangen. Wer in den brandaktuellen Artikeln der neuesten Ausgabe stöbern möchte, bevor er sich auf den Weg zum Kiosk macht, findet auf der Website zum Magazin die Top-Themen online. Oder nutzen Sie doch gleich die Gelegenheit, ein kostenloses Probeexemplar via Internet anzufordern. In Zukunft finden hardwarebegeisterte Spieler unter www.pcgameshardware.de außerdem ständig aktualisierte News rund um ihr Lieblingshobby. Wir empfehlen deshalb: unbedingt ein Bookmark setzen.

OVERCLOCKER'S PARADISE Die Online-Ausgabe von PC Games Hardware hält Sie künftig mit handverlesenen News auf dem Laufenden. Die heißesten Artikel gibt's zum Reinschnuppern.

PC Games Online

Chatten Sie mit Rainer Rosshirt!

RAN AN DIE TASTEN Im November dürfen Sie Leserbrief-Guru Rainer Rosshirt mit Fragen über Gott, die Welt und PC-Spiele löchern.

Ab November finden Sie auf PC Games Online nicht nur aktuelle News und brandheiße Tests schon vor Erscheinen der nächsten Ausgabe, sondern auch unsere nagelneue PC-Games-Community. Hier können Sie sich nach Herzenslust mit anderen Lesern über Themen austauschen, die die Spielerwelt bewegen. Als besonderes Schmankerl stellt sich Rainer Rosshirt Ihren Fragen regelmäßig im Chat!

Mattel verkauft TLC

Die Barbie-Väter hatten kein Glück mit SSI & Co.

Nur knapp zwei Jahre nachdem der US-Spielzeugriese Mattel die Learning Company mit ihren Tochterfirmen SSI, Red Orb Entertainment und Brøderbund übernommen hat, wandert die Spielegruppe erneut über den Ladentisch. Die neuen Besitzer sind die amerikanischen Übernahmespezialisten der Gores Technology Group. Der Kaufpreis wurde nicht offiziell bekannt gegeben, soll aber sehr niedrig gewesen sein. Gores will Mattel dafür an zukünftigen Gewinnen durch TLC beteiligen.

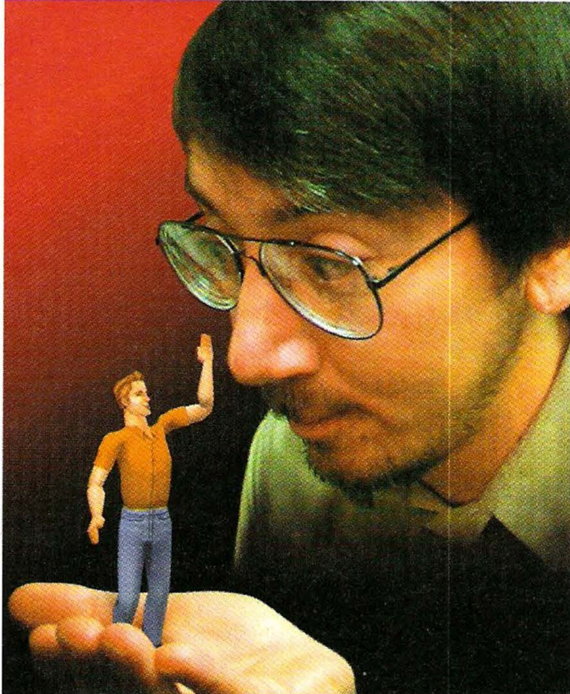
THQ lizenziert Tetris

Bald ist wieder Klötzchenbasteln angesagt.

THQ hat von der Tetris Company die Vermarktungsrechte am Spieleklassiker *Tetris* bis 2004 erworben. Die Lizenz umfasst alle Systeme vom PC bis hin zum Game Boy Advance. Weihnachten 2001 will THQ die erste Generation der neuen *Tetris*-Titel veröffentlichen. Ob die allerdings an ehemalige Erfolge anknüpfen können (von den unzähligen Varianten wurden schätzungsweise über 50 Millionen verkauft), bleibt fraglich, zumal inzwischen *Moorhuhn* & Co. das Pausenspiel-Genre besetzt halten.

Oscar für Will Wright

Der Vater der Sims wird ausgezeichnet.



VATER DER SIMS Will Wright wird für seine Arbeit an SimCity und Die Sims mit dem NewMedia Invision Award ausgezeichnet.

Mit den drei *SimCity*-Teilen, *SimAnt, SimEarth* und nicht zuletzt dem Megahit *Die Sims* hat der Mitbegründer und Chefdesigner der Spieleschmiede seit mehr als 15 Jahren Maxis Computerspielgeschichte geschrieben. Dafür soll Will Wright im November den NewMedia Invision Award überreicht bekommen. Diese Auszeichnung wird jedes Jahr an drei herausragende Persönlichkeiten der digitalen Medienwelt vergeben. Wright gilt als einer der kreativsten Köpfe der Branche.



Internettour

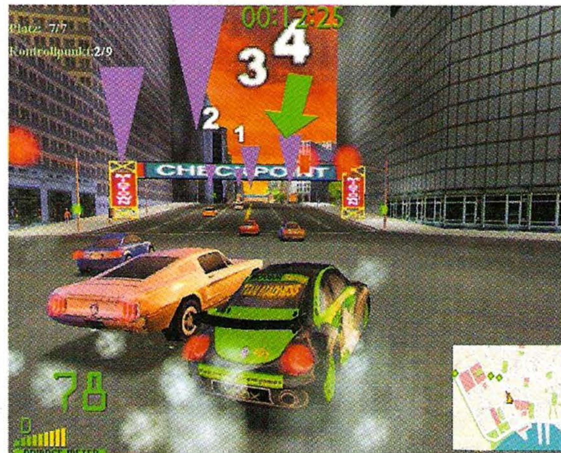
Zurücklehnen und genießen: Bereisen Sie das Internet mit datango.de einfacher und ausführlicher zugleich.

Millionen und Abermillionen an Seiten - das World Wide Web ist bis über Oberkante Unterkiefer voll gestopft mit Informationen. Welche davon nützlich sind und welche Links man getrost liegen lassen kann, ist gerade für Neulinge im Netz oft schwer zu überblicken. datango.de zeigt Nachwuchs-Surfern mit ausführlichen Sightseeingtouren die schönsten Plätze des Internet und führt sie einfach via Sprachausgabe durch die angesagtesten Websites, Chatrooms und Communities. Wie wär's im November zum Beispiel mit diesen Themen:

- Samenbanken online: Wunschkinder übers Internet - bald auch in Deutschland?
- Monty Python wissenschaftlich betrachtet: Navigieren durch eine Online-Magisterarbeit.
- Hypnose in verschiedenen Lebensbereichen: als Show und vielleicht auch beim Zahnarzt.

Midtown-Madness-2-Turnier

Preise im Wert von 300.000 Dollar für die besten Fahrer

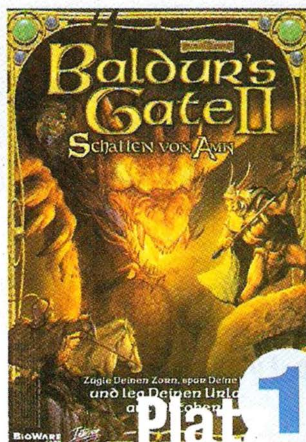


GIB GAS, KRIEG GELD Von Preisbörsen von über einer halben Million Mark können einheimische Hobby-Rennfahrer nur träumen.

Die Computerhandelskette Gateway wird zusammen mit Microsoft und Intel ein Turnier zur Innenstadt-Raserei *Midtown Madness 2* veranstalten. Insgesamt 50.000 Teilnehmer sollen in den US-Läden des PC-Versenders Wettrennen fahren, bei denen es Preise im Wert von 300.000 Dollar zu gewinnen gibt.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige. Abstimmen und mitmachen lohnt sich: Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!



Baldur's Gate 2 (Virgin Interactive)

Vorsicht, Feuerspucker: *Baldur's Gate 2* ist nicht nur heißester Kandidat für das Rollenspiel des Jahres, auch die Anzeige konnte begeistern. Die Goldmedaille für Virgin Interactive!

Platz 2 Resident Evil 3 (Eidos)

Seltsam.doc: Trotz (oder wegen) kryptischer Zeichen auf Platz 2.

Platz 3 Cultures (THQ)

Kulturschock: Die Wikinger aus *Cultures* sorgen für Entzücken und Platz 3.

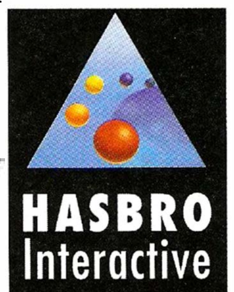
Und so machen Sie mit:
Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller beziehungsweise Produkt sowie Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games,
Stichwort: ADward
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 16.11.2000

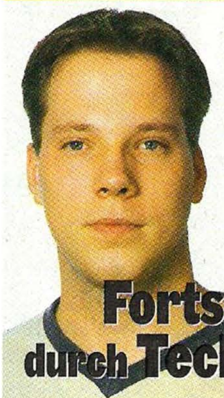
Alles aus?

Gerüchte über Verkauf

Nachdem die Einnahmen von Hasbros Interactive-Abteilung (*Grand Prix 3, Rollercoaster Tycoon*) unter den Erwartungen bleiben, denkt man über „strategische Alternativen" nach. Das schließt anscheinend auch einen Verkauf der Division nicht aus. Ob die Computerspieleabteilung abgestoßen wird und wie es dann mit den Produkten weitergehen könnte, steht derzeit noch in den Sternen. Wir bleiben dran!



IM KLARTEXT



Investieren Sie auch viel Geld in Ihren PC? Dann haben vielleicht Bekannte, Verwandte und Freunde schon Bedenken angemeldet, oder?

Fortschritt durch Technik

Bernd Holtmann
Redakteur Hardware

Vor zehn Jahren reichte einem das Pille-Palle-2D-Spiel auf dem C64. Dazu gab es dann noch einer dieser schwarz-roten 20-Mark-Joysticks von Quickshot und die Spielerseele war befriedigt. „Aber", werden Sie nun sagen, „da gab es ja auch keine Alternativen!" Stimmt! Aber der Trubel um PC-Spiele hat die Hardwarewünsche in den letzten zehn Jahren in ganz andere Dimensionen getrieben. Heute spiele ich 3D-Spiele und hocke mit Headset, optischer Maus und 3D-Brille vor meinem 19"-Monitor, tippe dabei wie wild auf meinem Internetkeyboard herum oder steuere meinen Force-Feedback-Joystick. Sicher ist das toll! Was man da nicht alles ausgeben kann! Die Freude am PC hat allerdings einen entscheidenden Nachteil: Das Hobby ist nicht ganz billig. Mancher Partnerin oder Mutter treibt es beim Blick auf den PC die Tränen in die Augen – nicht nur aus Zorn (wegen des aus ihrer Sicht verschwendeten Geldes), sondern auch wegen angeblicher Vernachlässigung. Da bringt es oft nichts, entschuldigend auf die „günstige CPU" oder auf das „Mainboard-Schnäppchen" zu verweisen. Aber was soll's – für den Spaß am PC nimmt man gern auch mal die eine oder andere Beziehungskrise in Kauf, oder nicht? Und wenn mal dicke Luft herrscht, so kann man sich ja immer noch mit Freunden zu einem actionreichen Netzwerkabend verabreden – die wissen jeden investierten Pfennig wenigstens zu schätzen ;-)

Kommt Fortschritt nicht von „Fortschreiten"? Bewegung ist ja okay, aber wohin?

SoundBlaster-Live!-Neuauflage

Nicht nur für DVD-Fans decodiert Creative Dolby-Digital-Sound auch im Spiele-PC.

Creative nimmt sich nun aller Heimkino-Fans an. Die Neuauflage der SoundBlaster Live! kann Dolby-Digital-Sound von DVD-Filmen dekodieren und ausgeben. Das große Paket heißt SoundBlaster Live! Platinum 5.1, kostet 500 Mark und enthält neben der Karte und einem fetten Softwarepaket noch einen 5-1/4"-Einschub mit vielen Anschlussmöglichkeiten (analoge/digitale Ein- und Ausgänge). Außerdem gibt es noch eine Fernbedienung und die Spiele *MDK 2* und *Rage Rally* dazu. Die gleiche Soundkarte befindet sich im günstigeren Paket namens SoundBlaster Live! Player 5.1. Das kostet lediglich 200 Mark, verzichtet dabei allerdings auf Fernbedienung, Einschub und die meisten Software-Tools. Beide Karten und das passende 5.1-Boxensystem DTT2200 sind seit Mitte Oktober im Handel zu haben.



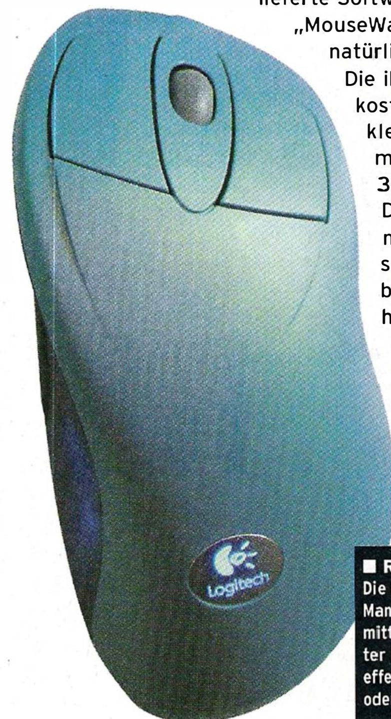
■ LUXURIÖS Die neue SoundBlaster Live! Platinum 5.1 kann über einen speziellen Audioausgang Subwoofer und Center ansprechen.

■ HERSTELLER **Creative**
■ TELEFON **(0130) 81 51 01**
■ WEBSEITE **www.soundblaster.com**

Kraftverstärkung

Logitech bringt der Maus das Rütteln bei.

Nachdem die Schweizer von Logitech schon seit mehreren Monaten auch optische Mäuse auf die Schreibtische der Nation loslassen, kommt nun die kraftverstärkte Nachhut. Die iFeel MouseMan gleicht der MouseMan Wheel Optical (Test in PC Games 10/2000, Wertung: 82%) und besitzt lediglich eine hellere Farbe. Im Inneren sorgt dafür ein neuer Motor für Rütteleffekte, die über einen speziellen Treiber erzeugt werden. Rollt man mit der Maus zum Beispiel über Fensterkanten, dann rüttelt der hellblaue Nager. Die Effektstärke und die mitgelieferte Software namens „MouseWare" lassen sich natürlich frei einstellen. Die iFeel MouseMan kostet 129 Mark, die kleinere Version namens iFeel Maus ist 30 Mark günstiger. Die beiden Kraftmäuse sind bereits seit Ende September im Handel erhältlich.



■ RÜTTELMAUS Die neue iFeel MouseMan von Logitech vermittelt dank integrierter Motoren Rütteleffekte beim Arbeiten oder Internet-Surfen.

■ HERSTELLER **Logitech**
■ TELEFON **(089) 89 46 70**
■ WEBSEITE **www.logitech.de**

Partylaune

AMD feiert den 1,2-GHz-Athlon.



■ GESOCKELT Den Athlon von AMD gibt es nun auch in einer 1,2-Gigahertz-Version.

AMD stellt die Produktion der Duron-Prozessoren mit 600 und 650 MHz zum 1. November ein. Der Einstiegsprozessor ist dann der Duron 700. Aber auch in der Athlon-Serie ändert sich etwas, denn ab diesem Zeitpunkt werden alle Modelle unter 900 MHz nicht mehr hergestellt. Der Einstiegs-Athlon fängt dann bei 900 MHz an und endet – bald schon – mit dem Athlon 1.200. AMD stellte Ende Oktober nämlich nicht nur den 800-MHz-Duron, sondern auch den 1,2-GHz-Athlon vor. Der neue Gigahertz-Prozessor wird 100 MHz Bustakt (DDR) unterstützen und wie alle Athlons mit 384 KByte Chipcache ausgeliefert. Der 800er kostet rund 320 Mark, der Preis des Athlon 1.200 steht noch nicht fest (www.alternate.de).

■ HERSTELLER **AMD** ■ TELEFON **(089) 45 05 30**
■ WEBSEITE **www.amd.com**

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

1 – Vormonat: 1
DIABLO 2 (Blizzard/Havas Interactive)
DAS EINZIG WAHRE IST und bleibt die Teufelsaustreibung. Gute Nachricht für alle Süchtigen: Demnächst stehen zwei weitere aufregende Exorzisten-Charaktere bereit.

2 ▲ Vormonat: 4
SUDDEN STRIKE (Fireglow/CDV)
ERST HAHA, DANN AHA war die Reaktion auf das Meisterwerk, das *C&C 4* abhängt und sich verkauft wie warme Semmeln.

3 ▼ Vormonat: 2
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS (Ensemble Studios/Microsoft)
DA WEISS MAN, WAS MAN HAT und kauft als Echtzeitstratege nach dem genialen Basisspiel natürlich auch die Erweiterungs-CD.

4 ▲ Vormonat: 5
AGE OF EMPIRES 2 (Ensemble Studios/Microsoft)
GEHT NICHT, GIBT'S NICHT - denn selbst die schwierigsten Missionen lassen sich mit Glück und Geschick erfolgreich beenden.

5 NEU Vormonat: -
DIE SIMS - DAS VOLLE LEBEN (Maxis/Electronic Arts)
EINMAL GEPOPPT, NIE MEHR GESTOPPT ist der Slogan Ihrer Sims, die appetitliche Snacks neuerdings im Bett zu sich nehmen.

6 ▲ Vormonat: 8
DIE SIMS (Maxis/Electronic Arts)
ICH BIN DOCH NICHT BLÖD und schicke meinen Sim jeden Tag arbeiten! Wie soll er sich denn da um seine drei Geliebten kümmern?

7 ▼ Vormonat: 3
GRAND PRIX 3 (MicroProse/Hasbro Interactive)
ALLE TESTFAHRTEN SIND GLEICH, kein Wunder, wenn es nur ein Fahrmodell gibt. Das Add-On bringt Besserung, also: Die tun was!

8 – Vormonat: 8
UNREAL TOURNAMENT (Epic/Infogrames)
EINE ALLIANZ FÜRS LEBEN gehen zahlreiche UT-Zocker ein und schließen sich zu Clans mit Zungenbrechernamen zusammen.

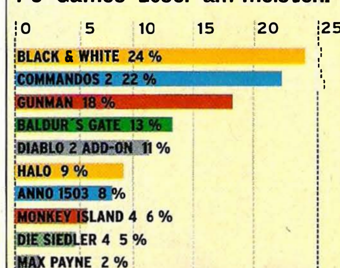
9 NEU Vormonat: -
ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES (Chris Sawyer/Hasbro Interactive)
WENN'S MAL WIEDER LÄNGER DAUERT, bis genügend Besucher in Ihrem Park sind: Einfach einen leckeren Schokoriegel essen.

10 – Vormonat: 10
STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE (Raven/Activision)
QUADRATISCH, PRAKTISCH, GUT: Die Special-Edition zum Sci-Fi-Shooter gibt es im kultverdächtigen Borgkubus.

Platz	Veränderung	Vormonat	Titel
11	▼	7	HALF-LIFE (DT.) (Valve/Havas Interactive)
12	▼	11	CULTURES (Funatics/THQ)
13	NEU	-	THE MOON PROJECT (Topware)
14	NEU	-	HEAVY METAL F.A.K.K. 2 (Ritual/Take 2)
15	NEU	-	NHL 2001 (EA Sports/Electronic Arts)
16	▼	9	DEUS EX (Ion Storm/Eidos)
17	▼	13	VAMPIRE: DIE MASKERADE (Nihilistic/Activision)
18	▼	15	BALDUR'S GATE (BioWare/Virgin Interactive)
19	▼	16	HALF-LIFE: OPPOSING FORCE (Gearbox/Havas Interactive)
20	▼	16	ANSTOSS 3 (Ascaron/Infogrames)

Platzierung – Veränderung zum Vormonat (▲ Gestiegen, – Gleich geblieben, ▼ Gefallen) – Platzierung vom Vormonat

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:



UNGEDULDIGES WARTEN vor Februar wird es nichts mit Kampf der Götter.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Vormonat	Titel
1	- 1	SUDDEN STRIKE
2	▲ 12	AGE OF EMPIRES
3	▼ 2	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
4	NEU	DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN
5	NEU	MOORHUHN 2
6	▼ 3	PLAY THE GAMES VOL. 3
7	NEU	STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE
8	▲ 16	UNREAL TOURNAMENT
9	▲ 13	COMMAND & CONQUER 3: TIBERIAN SUN
10	NEU	ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES

TOP 10 UK

Platz	Vormonat	Titel
1	NEU	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
2	NEU	BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN
3	▼ 1	THE SIMS: LIVIN' IT UP
4	NEU	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
5	NEU	STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE
6	NEU	MIDTOWN MADNESS 2
7	▼ 2	THE SIMS
8	▼ 3	DEUS EX
9	▼ 6	FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2001
10	▼ 5	CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 99/00

TOP 10 USA

Platz	Vormonat	Titel
1	▲ 2	THE SIMS: LIVIN' LARGE
2	NEU	BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN
3	- 3	THE SIMS
4	▼ 1	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
5	NEU	ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES
6	NEU	DIABLO 2
7	NEU	BALDUR'S GATE 2 (COLLECTORS EDITION)
8	▼ 6	ROLLERCOASTER TYCOON
9	▼ 9	AGE OF EMPIRES 2
10	▼ 7	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2ND EDITION

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV UK sowie TopWare/GfK für die freundliche Unterstützung.

Die Lesercharts werden präsentiert von:



Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiels des Monats gewinnen möchten, dann schreiben Sie Ihr derzeitiges Lieblingsspiel auf eine Postkarte und schicken diese an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Stichwort: Lesercharts
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Noch schneller geht's per Internet: www.pcgames.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Aktionsschluss: 20. November 2000.

Die Warteliste im November

Jeden Monat in PC Games: Die Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen, Terminen und Release-Daten.



■ SCHWARZAUGE
Im nächsten Jahr erwartet Sie ein durch und durch traditionelles Rollenspiel: Armalion.

Veröffentlichungen des Monats

Do	02.11.	Der Pate geht um - ab heute in ***PIZZA CONNECTION 2***.
Fr	03.11.	Die Flucht von ***MONKEY ISLAND*** beginnt im Kaufhaus.
Mo	06.11.	Tagesplan: ***RUNE*** und Met kaufen, Wikinger spielen.
Do	09.11.	Hoch lebe König Fußball, wenn ***FIFA 2001*** erscheint.
Fr	10.11.	Die ***MONKEY ISLAND***-Sammlung kommt kurz nach Teil 4.
Mo	13.11.	Schachnachschub durch ***CHESSMASTER 8000***.
Fr	24.11.	Besser als gedacht? ***GORASUL*** steht zum Verkauf.
Fr	24.11.	***CLOSE COMBAT 5*** bringt Nahrung für Freizeitgeneräle.

Veranstaltungen und Termine

Fr	17.11.	Itzstedt heißt LAN-Spaß mit **1.000 MANN** (DerBuhmann@web.de).
Fr	24.11.	In Wien ist **LAN-DAY 2000** (hello@tem.landay.com).
Fr	24.11.	**NETZWERKFEST** in Remshalden (trixter@goetterdaemmerung.net).

Action

Alice	Dezember 2000
Alone in the Dark 4	Februar 2001
Blair Witch Project 2	November 2000
Blair Witch Project 3	Januar 2001
C&C: Renegade	4. Quartal 2000
Dragonriders of Pern	März 2001
Duke Nukem Forever	2. Quartal 2001
Evil Dead	Februar 2001
Evil Twin	Februar 2001
Galleon	März 2001
Giants	4. Quartal 2000
Halo	3. Quartal 2001
Hidden & Dangerous 2	3. Quartal 2001
Hitman - Codename 47	November 2000
Loose Cannon	4. Quartal 2000
Mafia	März 2001
Max Payne	2. Quartal 2001
MechWarrior 4	4. Quartal 2000
No one lives forever	Dezember 2000
Obi-Wan	1. Quartal 2001
Oni	März 2001
Project I.G.I.	Dezember 2000
Team Fortress 2	2. Quartal 2001
TechnoMage	November 2000
Tomb Raider - Die Chroniken	November 2000
Yager	4. Quartal 2001

Strategie

Anno 1503	2. Quartal 2001
Black & White	Februar 2001
Call to Power 2	Dezember 2000
Commandos 2	März 2001
Der Clou 2	1. Quartal 2001
Der Industriegigant 2	1. Quartal 2001
Der Patrizier 2	Dezember 2000
Desperados	März 2001
Die Siedler 4	Dezember 2000
Republic: The Revolution	4. Quartal 2000
Star Trek: Away Team	1. Quartal 2001
Three Kingdoms	4. Quartal 2000
Unborn	4. Quartal 2000
WarCraft 3	2001
Warrior Kings	2. Quartal 2001
Wiggles	1. Quartal 2001
Z2	1. Quartal 2001

Abenteuer

Anachronox	4. Quartal 2000
Armalion	4. Quartal 2001
Chicken Run - Hennen rennen	November 2000
Diablo 2: Expansion Set	2. Quartal 2001
Divinity	1. Quartal 2001
Der Clown	Dezember 2000
Gothic	Dezember 2000
Myst 3: Exile	1. Quartal 2001
Neverwinter Nights	Mai 2001
Planescape Torment 2	4. Quartal 2000
Pool of Radiance 2	1. Quartal 2001
Severance: Blade of Darkness	November 2000
Shadowbane	Juni 2001
Simon the Sorcerer 3D	4. Quartal 2000
Stonekeep 2	4. Quartal 2000
Stupid Invaders	November 2000
Summoner	1. Quartal 2001
The REAL Neverending Story	4. Quartal 2000
Der Weg nach El Dorado	November 2000

Sport

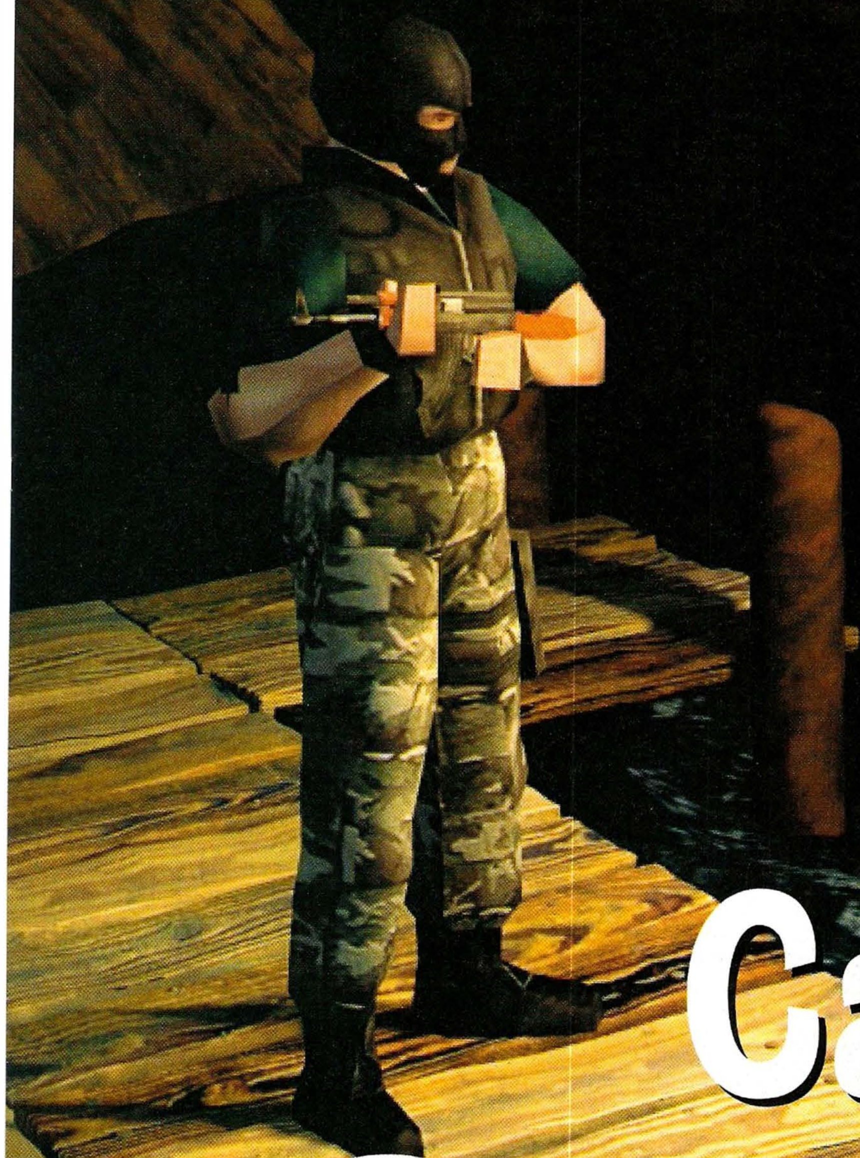
Anstoss Action	1. Quartal 2001
Championship Motocross	4. Quartal 2000
F1 Racing Championship	Februar 2001
F1 World Grand Prix 2000	November 2000
NBA Live 2001	Dezember 2000
Need for Speed: Motor City	1. Quartal 2001
Pro Rallye 2001	Dezember 2000
Rally Racing Simulation	November 2000
Tony Hawk's Pro Skater 2	November 2000
Williams F1 Team Racer	1. Quartal 2001
World Sports Cars	2. Quartal 2001

Simulation

Aquanox	1. Quartal 2001
B1 - The Dark Space	1. Quartal 2001
Comanche 4	1. Quartal 2001
Descent 4	4. Quartal 2000
Freelancer	4. Quartal 2000
IL-2 Sturmovik	1. Quartal 2001
I-War 2	4. Quartal 2000
Silent Hunter 2	4. Quartal 2000



■ ÜBERFLIEGER
Seit der ECTS ist die Simulation Yager ein heißes Gesprächsthema. Veröffentlichung: im nächsten Jahr.



Wer während einer Online-Partie in einem Ego-Shooter an einem strategisch günstigen Ort verharrt und aus der Distanz andere Spieler umlegt, wird als Camper beschimpft. Was ist verwerflich am Camping? Gibt es Befürworter dieser Taktik? Wir beleuchten dieses heikle Thema von allen Seiten und lassen Betroffene und Getroffene zu Wort kommen.

Camper sind Schweine!



AUF TUCHFÜHLUNG Der Albtraum eines passionierten Campers: Ein Nahkämpfer steht ihm mit einem gezückten Messer gegenüber.

Sie laufen die Treppe hinauf, schauen rasch in den Gang zu Ihrer Linken, als Nächstes in den kleinen Lagerraum rechts von Ihnen: Alles ruhig, nichts bewegt sich. Dann laufen Sie auf die Tür zu, die in die Arena führt. Dort beschießen sich bereits einige Kämpen mit Raketen und Flakgeschützen. Geschickt weichen Sie einem Geschoss aus, springen wie ein Känguru in die Mitte des Raumes und feuern eine Raketen-Salve in die fröhliche Runde. Der Beschossene kontert, Sie werden von einigen Splittern getroffen, können jedoch rasch ein Medipack aufnehmen und die Begrüßung erwidern. Plötzlich kippt die Ansicht und Sie sehen, wie Ihre Spielfigur gekrümmt am Boden liegt. „Verflixter Camper!", schreiben Sie ins Chat-Fenster. Der verfluchte Heckenschütze antwortet mit einem Smiley und wechselt vorsichtshalber seine Position, um eventuellen Racheaktionen zu entgehen. Sie machen sich erneut auf die Jagd nach Punkten und hoffen, den heimtückischen Killer zu erwischen, der Ihnen aus dem Hinterhalt das Lebenslicht ausgepustet hat.

Als *Doom* im Jahre 1993 als erster Ego-Shooter mit Mehrspieleroption veröffentlicht wurde, gab es keinerlei Verhaltensregeln für die Teilnehmer einer Deathmatch-Partie. Erst in den folgenden Jahren stellten engagierte Fans einen Ehrenkodex auf, der es Spielern von Titeln wie *Quake* oder *Unreal* untersagte, sich in der Nähe

Camping oder Extremsport?

Gehören Camper auf den Scheiterhaufen – oder bringt die Camping-Taktik Pep ins Spiel? Ein Counter-Striker und ein UT-Spezialist beziehen Position.



MEINUNG

Marauder, 29 Jahre alt, Beamter. Seit einem Jahr „leidenschaftlicher Counter-Strike-Spieler"

Was bedeutet das Wort Campen?
Für mich bedeutet Campen, dass ich mich in eine Ecke verdrücke, mein Team Team sein lasse und feige aus dem Hinterhalt den Gegner auf meine Kills-Liste setze.
Campst du?
Ich bin gelegentlicher Camper.
Was hältst du vom Campen?
Je nach Auftrag des Teams wäre Campen für mich der Weg zum Ziel.
Gibt es einen Unterschied zwischen Campen und Snipern?
Snipern heißt, teamdienlich zu campen, also seinen Mitstreitern Rückendeckung zu verschaffen. Wenn ich mich ohne Bezug zum Teamauftrag irgendwo verstecke, dann ist es vulgäres Campen.
Ist Snipern ehrenvoller als Campen?
Wenn Snipern gleichbedeutend ist mit taktisch sinnvollem Campen, dann ist es okay.
Hast du schon einmal Spieler angeblafft wegen ihrer Camperei?
Spielern, die sich nicht rühren und auf ahnungslose Opfer lauern, ohne dabei ihren Auftrag zu erfüllen, sage ich, was ich davon halte.
Spielt es eine Rolle, in welchem Spiel gecampt wird?
Im Deathmatch würde ich jede Art von Campen verurteilen.
Bist du schon einmal angeblafft worden, weil du gecampt hast?
Aufgrund eines anderen Spielverständnisses kommt es vor, dass ich angeblafft werde. Leider bin ich schon rausgeschmissen worden. Die Map Aztech hat den einen oder anderen guten Sniperpoint – die Terroristen fanden es nicht gut, auf dem Weg zur Bombe aufgehalten zu werden. Das war's dann für mich.



VOLLE KANNE Statt mit Teamgeist zu kämpfen, wird wild drauflosgeballert.



MEINUNG

mTw|Speiky, 18 Jahre alt, Schüler, spielt seit 1998 Half-Life, seit 1999 Counter-Strike

Was bedeutet das Wort Campen?
Wenn sich einer jede Runde alleine verschanzt, wodurch die anderen in Unterzahl angreifen müssen und er auf lange Sicht eh keine Charce hat, zu gewinnen.
Campst du?
Ja, gelegentlich.
Was hältst du vom Campen?
Nicht viel. Bloß wenn dadurch die Runde gewonnen wird und keine Möglichkeit zum Angriff vorhanden war, etwa bei verbliebenen fünf Healthpoints, habe ich nichts dagegen.
Gibt es einen Unterschied zwischen Campen und Snipern?
Ja. Da man mit einer Sniper-Waffe nicht gut angreifen kann, ist man gezwungen, den Gegner abzupassen.
Ist Snipern ehrenvoller als Campen?
Ja, natürlich. Außerdem hat ein Camper nicht immer eine Sniper-Waffe in der Hand. Snipern erfordert Scharfschützenqualitäten.
Hast du schon einmal Spieler angeblafft wegen ihrer Camperei?
Ja. Ich kann es nicht leiden, wenn sich einer gleich am Startpunkt der Terroristen oder Anti-Terroristen hinhockt und abwartet, was passiert.
Spielt es eine Rolle, in welchem Spiel gecampt wird?
Ein wenig, da in jedem Spiel anders gecampt wird. In *Q3A* beim Quad Damage ist es was anderes als auf einer großen Karte in *Counter-Strike*.
Bist du schon einmal angeblafft worden, weil du gecampt hast?
Schon mehrere Male. Es gibt wirklich Leute, die während jeder Runde an der gleichen Stelle langlaufen.

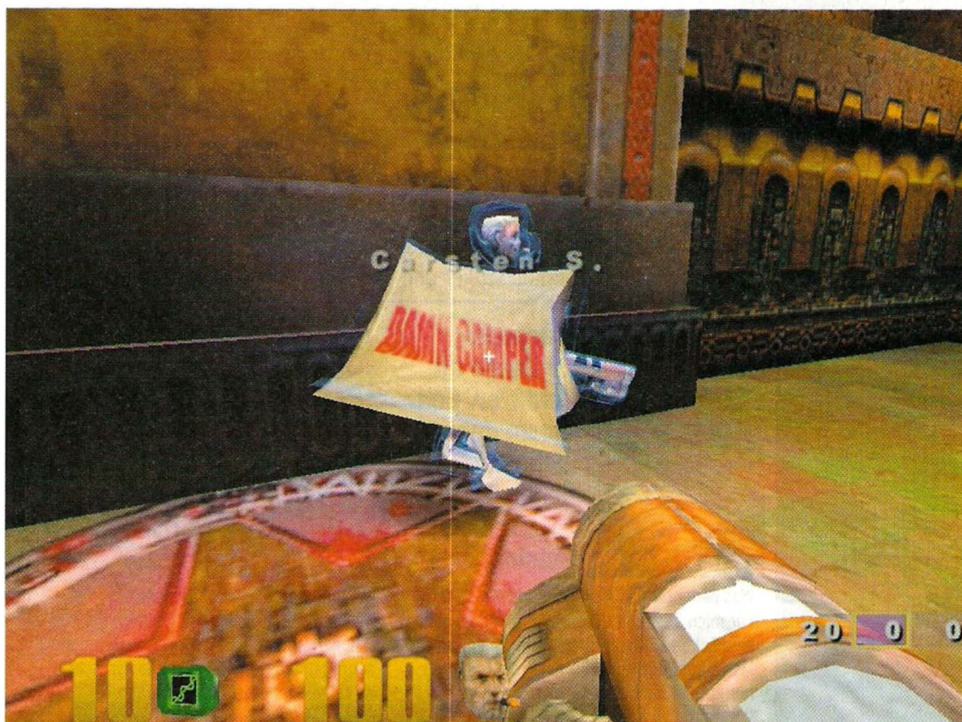


DER FEINE UNTERSCHIED Counter-Striker snipern gern, Campen ist verpönt.

■ LANGSAM, GANZ LANGSAM Wenn er an einem ruhigen Plätzchen die Aussicht genießen und sich entspannen kann, um im richtigen Moment zuzuschlagen, dann fühlt sich der Camper wohl.

Die meisten Spieler hassen Camper – und lieben es, Camper zu hassen. Freilich gibt es eigentlich gar keine Camper ...

begehrter Waffen oder in dunklen Ecken auf die Lauer zu legen statt sich mutig ins Getümmel zu stürzen. Das Wort „Camping" beschreibt seit den frühen Shooter-Tagen dieses vermeintlich unfaire Verhalten: Der defensive Spieler errichtet ein virtuelles Lager (= Camp), beobachtet von dort aus das Kampfgeschehen und bewegt sich nur, um ahnungslose Gegner zu fraggen (= abzuschießen). Obwohl die Entwickler von Ego-Shootern keine offiziellen Regeln abfassen, die das Campen untersagen, werden notorische Camper regelmäßig von der Spielergemeinschaft an den virtuellen Pranger gestellt. Findige Online-Schützen entwickelten spezielle Programme, mit denen das Campen ein-

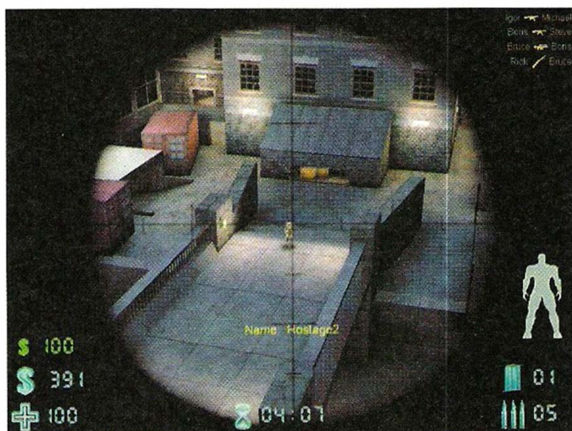


EINMANNZELT Das Camper-Modell in Q3A zeigt den Zigarrenheini Sarge im Zelt. Auf der Seitenwand steht: DAMN CAMPER (= Verdammter Camper). Stirbt er, streckt er die Beine von sich und zeigt den ausgestreckten Mittelfinger.

Ein kleines Ruhepäuschen in Ehren kann niemand verwehren? Denkste! Der Ehrenkodex der meisten Ego-Shooter kann das durchaus verwehren.

geschränkt wird: Betreten Sie einen Server, auf dem eine Partie *Unreal Tournament* mit dem Mutator (= Spielmodifikation) „Anticamper" im Gange ist, dann werden Sie automatisch vom Server geschmissen, falls Sie sich beispielsweise zehn Sekunden lang nicht bewegt haben. Eine andere Möglichkeit, gegen unliebsame Camper vorzugehen, besteht darin, sich mit anderen Anti-Campern gegen die bewegungsarmen Spieler zu verbünden. Nervenschonender kann es sein, Camper einfach zu ignorieren und das Campen als legitime Taktik weniger guter Spieler zu akzeptieren.

Nicht allen Spielern steigt das Blut zu Kopfe, wenn sie ans Campen denken. Leute, die sich in der Welt der Ego-Shooter nicht gut auskennen, nutzen das Campen als Taktik, um wenigstens ein paar Punkte zu sammeln.



GEGENSCHLAG Im UT-Mod SWAT oder in as_maps (Counter-Strike-Karten mit VIP) müssen Sie als Terrorist den Prominenten erledigen.

Der erfolgreiche *UT*-Spieler Shinkuah unterscheidet zwischen zwei Camper-Typen: „Einmal gibt es den guten Spieler, der nur darauf aus ist, andere aus dem Hinterhalt abzuschießen. Während die Anfänger nur zu verängstigt sind, um sich im Tumult zu bewegen, und lieber aus der Distanz ballern, bringt der gute Spieler seine Schüsse gezielt an und macht so leichte Punkte. Finde ihn, fragg ihn, brich dadurch sein Ego! Es gehört viel Können dazu, einen guten Camper zu erledigen – doch es verschafft eine Menge Genugtuung."

Im Gegensatz zum Campen gilt Snipern nicht bei allen Spielern als ehrenrührig. Die meisten Ego-Shooter bieten in ihrem Waffenarsenal mindestens eine Waffe, die über eine Zoomfunktion verfügt und daher fürs Fraggen auf Distanz geeignet ist. Am bekanntesten ist die Railgun in *Q3A*, bei der zumeist ein Schuss ausreicht, um den Gegner niederzustrecken. In *Counter-Strike* können potenzielle Scharfschützen gleich mehrere Waffen kaufen, die sich für einen Angriff aus einer Entfernung von mehr als 30 Metern eignen. *Unreal Tournament* verfügt über ein Präzisionsgewehr, das mehrere Hundert Meter weit schießt und sich in Capture-the-Flag-Partien bewährt. In dieser Spielvariante müssen Sie die Flagge Ihres Teams gegen feindliche Attacken verteidigen. Ein Scharfschütze, der sich oberhalb des eigenen Fähnchens postiert, kann mit wenigen Schüssen anrückende Fahnendiebe abknallen. Trotz des taktischen Aspekts des Campens oder Snipern empören sich häufig erfahrene Spieler in Teampartien darüber, wenn Mitstreiter oder Gegenspieler aus dem Hinterhalt schießen. *CS*-Gegen-Terrorist Marauder erklärt dieses Verhalten so: „Viele wollen fraggen und ganz oben auf der Kills-Liste stehen – und ballern ohn Sinn und Verstand auf alles, was sich bewegt". Am Beispiel einer Mission auf der Karte Arabstreets sagt er, warum die camperfeindliche Haltung der meisten Spieler dem Missionssinn entgegensteht: „Die Terroristen müssen verhindern, dass die Mitglieder des gegnerischen Teams die

Glossar

Hier erfahren Sie, weshalb Sie kürzlich als LPB beschimpft wurden.

Anti-Camping Maßnahmen, um Camping zu vermeiden. Zum Beispiel: Aufruf zum gemeinsamen Vorgehen gegen Camper.

Camping An einem strategisch günstigen Platz seine Opfer abwarten. Beliebt sind Respawn Sports (siehe dort), Orte, an denen Runen oder begehrte Waffen auftauchen.

Chain Sniping Nach jedem Frag den Campingplatz wechseln, um der Rache der Gefraggten zu entgehen

Cherry Picking (Kirschenernte) Campen an einem Respawn Spot (siehe dort). Die neugeborenen Spieler sind noch schlecht ausgerüstet.

Frag Punkt, der durch den Abschuss eines Gegners gewonnen wird

Lumberjack (Holzfäller) Jagd auf Camper als primäres Ziel

LPB Low Ping Bastard. Ein Spieler, der eine schnelle Anbindung (Ping < 100) an den jeweiligen Server hat und dadurch schneller reagieren kann.

Quad Damage Ähnlich wie der Damage Amplifier in *UT* verstärkt diese *Q3A*-Rune die Wirkung der Waffen.

Respawn Spots Plätze, an denen Spieler gewöhnlich wiederauferstehen, nachdem sie gefraggt worden sind

Rush and Hit Aggressives Vorgehen beim Erstürmen einer gegnerischen Festung (vor allem in Counter-Strike und Capture The Flag)

Scuba Diving (Unterwassercampen) So lange wie möglich unter Wasser warten, bis ein ahnungsloser Spieler hineinhüpft

Snipern Mit einer Distanzwaffe, etwa der Railgun in *Q3A* oder dem Scharfschützengewehr in *UT*, den Gegner mittels Zoom ins Visier nehmen und mit einem gezielten Schuss erledigen

Time Camping Campingplätze in bestimmten Zyklen aufsuchen. Taucht irgendwo alle 90 Sekunden die Unsichtbarkeits-Rune in *UT* auf, kann sie mit gezielter Zeitkontrolle regelmäßig aufgenommen werden.

Der feine Unterschied

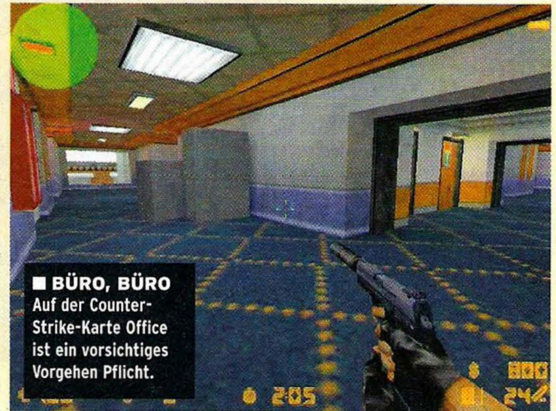
Ist Snipern ehrenvoller als Campen? Diesen Taktiken ist gemein, dass Sie Ihre Punkte dadurch machen, dass Sie Gegner auf größere Distanz erledigen und so lange wie möglich unentdeckt bleiben. Dennoch ist das Snipern weniger verpönt als das Camping. Ein Fachdiskurs.

Campen

Besonders in Shootern wie *Unreal Tournament* oder *Q3A* ist das Campen verpönt. Frags, die von einem Camper gemacht werden, gelten als „easy kills" (leicht errungene Punkte). Einige Deathmatch-Karten – wie etwa das *UT*-Deathmatch-Szenario Pressure Drop – bieten Campern die Möglichkeit, sich ungestört ihrem als ehrlos verschrienen Tun hinzugeben. Einsteiger neigen dazu, sich dem Gemetzel der Profis zu entziehen, indem sie aus sicherer Distanz ein paar Treffer anzubringen versuchen. Einzig durch solche Tricks haben sie eine Chance, ein paar Frags zu machen.

„Von wegen bekloppte Sniper oder verdammte aggressive Spieler: Ohne die Kombination von beidem kann man keine Taktik aufbauen. Zudem würde das Fehlen des einen Spielertypus dem anderen Spielertypus nur Langeweile bescheren."

Lupo[LS]



■ BÜRO, BÜRO Auf der Counter-Strike-Karte Office ist ein vorsichtiges Vorgehen Pflicht.

Snipern

In *Counter-Strike* ist es häufig nötig, dass zumindest ein Teammitglied den anderen Rückendeckung gibt. Nimmt ein Kämpfer eine Fernkampfwaffe mit Zielfernrohr zur Hand und sichert den Vorstoß seiner Kameraden, dann gilt er als Sniper (= Scharfschütze). Im Gegensatz zum Camper kann der Sniper wichtige taktische Aufgaben in einem Teamspiel erledigen. In einem Einzelkämpfer-Deathmatch wird der Sniper zum Camper, da es niemanden gibt, dem er Rückendeckung verschaffen kann. Allerdings gehört zum Umgang mit einer Railgun eine Menge Übung: Nicht jeder Anfänger kann im Sprung auf eine Distanz von 50 Metern einen Gegner mit einem Kopfschuss niederstrecken.

„Der Hauptgrund für unseren Hass auf Camper ist der, dass man über keine oder nur geringe Fähigkeiten verfügen muss, um zu campen. Daher gewinnen Camper auch selten, wenn überhaupt."

CS-Clan Fruits of War



■ MIT SCHWEREM GESCHÜTZ Der Camper neigt dazu, mit großen Waffen anzutreten.

Wer zehn Sekunden auf der Stelle hockt, der kriegt die Hucke voll: Anti-Camper-Programme rücken bewegungsfaulen Spielern zu Leibe.

Geisel befreien, die in einem abgedunkelten Raum gefangen gehalten wird. Realistisch wäre es, wenn die Terroristen an geschützten Plätzen Stellung bezögen und darauf warteten, dass die Gegner den Raum stürmen. Gängige Praxis ist es, dass alle ausschwärmen, im Freien aufeinander treffen und sich gegenseitig niedermetzeln."

Andere Spieler, wie etwa der amerikanische *Q3A*-Profi Moryx, beklagen sich darüber, dass Camper auf unfaire Weise Punkte sammeln: „Wer an einem Respawn-Punkt wartet, um frische Spieler umzunieten, hat keine Courage und lässt seinem Gegner keine Chance, sich zu verteidigen. Im klassischen Westernduell gilt es ja auch als feige, jemandem in den Rücken zu schießen." Es bleibt Ansichtssache, ob Campen grundsätzlich gut oder böse ist. Für die meisten Ballerfreunde kommt es auf die gewählte Spielvariante an: In einem Spiel wie *Counter-Strike* oder im Capture-the-Flag-Modus ist ein Vorgehen wie in Taktik-Shootern à la *Rogue Spear* von Vorteil und gibt dem Spiel zusätzliche Würze. In Deathmatches ist Campen heikel, denn die meisten Profi-Spieler verurteilen diese Art des Kampfes – und führen stichhaltige Argumente dagegen an (siehe Kasten). Den Kontrahenten sei geraten, die Sache nicht so ernst zu nehmen: Es ist nur ein Spiel.

Peter Kusenberg



MITTEN IM GESCHEHEN Mit der Zoomfunktion einer Sniper-Waffe können Sie die empfindliche Kopfregion anvisieren und den Gegner möglicherweise mit einem Schuss fraggen.

AUF DER CD-ROM!
Hier finden Sie Anticamper-Mods für *UT* und *CS*.

Sind Sie ein Camper?

Seien Sie kein Lamer (= feiger Kämpe) und machen Sie die Probe aufs Exempel: Finden Sie heraus, zu welcher Fraktion Sie gehören!

1 Sie finden das Scharfschützengewehr in Unreal Tournament. Was tun Sie?

- ☐ Ich such mir ein Versteck und warte auf meine Opfer. (3 Punkte)
- ☐ Ich stecke es erst einmal ein – für alle Fälle. (1 Punkt)
- ☐ Diese Waffe würde ich nie im Leben anfassen. (0 Punkte)



VOLLES ROHR Grobmotorische Camper bevorzugen den Raketenwerfer: Das fetzt!

2 Sie werden in Half-Life TFC oder Counter-Strike zum Team-Scharfschützen ernannt.

- ☐ Ich freue mich und versuche, meinen Job so gut wie möglich zu machen. (3 Punkte)
- ☐ Widerwillig nehme ich die Knarre und begebe mich schmollend auf meinen Posten. (1 Punkt)
- ☐ Ich rebelliere und erkläre dem Teamchef, er könne mich mal kreuzweise. (0 Punkte)



DER LETZTE MANN Passionierte Camper lassen sich in CS gern zum Sniper machen.

3 Sie laufen in Q3A oder UT an einer Stelle vorbei, an der regelmäßig die Quad-Damage-Rune auftaucht ...

- ☐ Hier ist es schön, hier ruh' ich mich ein Weilchen aus. (2 Punkte)
- ☐ Ich halt mich fit und lauf ein bisschen auf der Stelle. (1 Punkt)
- ☐ Quad Damage? Bin ich ein tattriger Nichtskönner? (0 Punkte)



VERSTÄRKER Mit der begehrten Quad-Damage-Rune sind Sie dreimal so stark.

4 Sie werden von einem Heckenschützen erledigt. Was denken Sie?

- ☐ Ich muss herausfinden, wo der Kerl sitzt, und ihm seinen Platz wegnehmen. (3 Punkte)
- ☐ Ich muss herausfinden, wo der Kerl sitzt, und alle Spieler darüber informieren. (1 Punkt)
- ☐ Ich muss herausfinden, wo der Kerl sitzt, und ihm den Hintern wegballern. (0 Punkte)



RÜCKENMASSAGE Die CS-Karten sind verwinkelt, Nischen laden zum Campen ein.

5 Sie betreten einen Server, auf dem ein Anticamper-Programm aktiviert ist. Was tun Sie?

- ☐ Ich fühle mich unwohl und mach mich rasch aus dem Staub. (3 Punkte)
- ☐ Ich achte darauf, immer in Bewegung zu bleiben. (2 Punkte)
- ☐ Ich ärgere mich, dass ich mich nicht mehr über Camper aufregen kann. (0 Punkte)



FAIRPLAY Campen Sie gerne? Meiden Sie Anti-Camper und suchen Sie Gleichgesinnte!

6 Sie erledigen einen Camper durch einen gewagten Angriff. Was sagen Sie?

- ☐ Tja, Kollege, jetzt musst du dir einen neuen Platz suchen. (3 Punkte)
- ☐ Das geschieht dir ganz recht, du feiger Camper! (2 Punkte)
- ☐ ☠ 💣 ☹ ✶ (0 Punkte)



ROTE KARTE Wer an der Railgun wartet, muss mit aggressiven Angriffen rechnen.

AUFLÖSUNG

Weniger als 5 Punkte

Sie sind ein Wirbelwind, ein Mensch der Tat, jemand, der Mitspielern gerne Streicheleinheiten mit dem *Half-Life*-Brecheisen verpasst. Unser Tipp: Lassen Sie es gelegentlich ein wenig ruhiger angehen, reduzieren Sie die Anzahl Ihrer Anti-Camper-Schimpftiraden auf drei pro Minute.

5 bis 10 Punkte

Sie mögen keine Camper, sind allerdings nicht mehr der Fitteste und verschnaufen daher gelegentlich in einer dunklen Ecke. Liegt dort zufällig eine Railgun oder eine *UT*-Rune, so greifen Sie gerne zu. Unser Tipp: Bleiben Sie, wie Sie sind, Sie scheinheiliger Gelegenheitscamper!

Mehr als 10 Punkte

Sie stehen morgens nie vor zehn Uhr auf, stützen sich an der Supermarktkasse auf Ihren Einkaufswagen und hassen Erlebnisurlaub. Unser Tipp: Spielen Sie niemals Last Man Standing! Der letzte Mann könnte Sie möglicherweise vergeblich suchen und aus Verzweiflung Selbstmord begehen.

Saitek PC Dash 2 GEWINNSPIEL

Spieler, denen komplizierte Tastaturkombinationen am Keyboard oftmals den Nerv und den Spaß am Game rauben, können jetzt wieder durchatmen: PC-Peripherie-Spezialist Saitek stellt den Nachfolger des populären Eingabegeräts PC Dash vor.
Zum Release dieses innovativen Controllers verlost Saitek in Kooperation mit der PC Games einen Reisegutschein sowie eine Auswahl von hochwertigen Saitek-Geräten im Gesamtwert von über 10.000 Mark.

Zu gewinnen gibt es:

1. Preis
Einen Reisegutschein im Wert von 2.000 Mark, einzulösen bei Travel Overland, sowie ein PC Dash 2

2. Preis
Saitek-Profi-Spieler-Paket im Wert von über 500 Mark
(Besteht aus Saitek R4 Force Wheel, PC Dash 2, Cyborg 3D Stick und P750 Gamepad)

3. Preis
Saitek-Profi-Spieler-Paket im Wert von über 250 Mark
(Besteht aus PC Dash 2, P2000 Tilt Pad und GM1 Mouse)

4.- 15. Preis
Je ein R4 Racing Wheel im Wert von 179 Mark

16. - 40. Preis
Je ein GM2-Action-Pad + Gaming Mouse im Wert von je 129 Mark

41. - 60. Preis
Je ein PC Dash 2 im Wert von je 99 Mark

Um einen der tollen Preise gewinnen zu können, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Wie heißt die neue Saitek-Software, mit der das Programmieren von PC Dash 2 kinderleicht wird?

A) Saitek Command Centre
B) Saitek Gaming Extensions
C) Saitek Gaming Devices

Rufen Sie uns unter

0190 / 0858 69*

an und geben Sie uns das Lösungswort bequem telefonisch durch oder schreiben Sie uns eine Postkarte an
Computec Media AG, Redaktion PC Games, Kennwort: Saitek, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Teilnahmeschluss ist der 31.11.2000. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Saitek und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.
*(Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig pro Minute und einmalig DM 1,50.)
Teilnehmer aus dem Ausland können aus technischen Gründen leider nicht per Telefon teilnehmen.

PC Dash 2 - was es alles kann: Mit dem Saitek PC Dash 2 wurde das geniale Konzept einer programmierbaren Tastatur weiterentwickelt. Komplizierte Tastaturkürzel werden, wie beim Vorgänger, auf grafische Karten gelegt und können mit einem Tastendruck abgerufen werden. Sie legen einfach die passende Command Card ins PC Dash, laden die Programmierung und das Spiel kann starten! Erstmals hat PC Dash 2 eine Vorprogrammierung, die das Arbeiten mit MS Outlook™, MS Explorer™ und anderen Office-Anwendungen vereinfacht und beschleunigt. Karten gibt es für viele Spiele und Anwendungen. Sie finden diese in populären Softwaretiteln beigelegt oder zum Download unter www.saitek.de. Verstärkt will Saitek jetzt auch Command Cards im Bereich Internet anbieten. Selbstverständlich können Sie auch wieder eigene Karten programmieren und gestalten. Erhältlich ab November für 99 Mark.

■ **ZIEH, SCHURKE!**
Meisterschütze Cooper hat ständig eine Hand am Halfter: In Desperados lauern die Schurken an jeder Ecke.

EXKLUSIV!

Sechs Colts für alle Fälle

- ENTWICKLER **Spellbound**
- ANBIETER **Infogrames**
- VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2001**
- ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

Commandos – Desperados. Da klingen schon die Namen recht ähnlich und auf den ersten Blick sind es die beiden Strategiespiele auch. Unterschied: In Desperados ist der Wilde Westen noch wilder, als wir ihn aus einschlägigen Sonntagnachmittagfilmchen kennen. Mit welchen taktischen Mitteln Revolverheld Cooper demnächst dem Oberschurken El Diablo auf den Pelz rückt, lesen Sie in unserer exklusiven Titelstory.

Ganz tief in der Tinte sitzt er, der Doc. Denn man hat ihm einen Strick gedreht - im wahrsten Sinne des Wortes. Und jetzt steht er da, mit der Schlinge um den Hals, auf dem Podest des örtlichen Galgens eines Wildwestkaffs. Gerade eben hat sich der Sheriff vom ordnungsgemäßen Zustand des Ziehungsgeräts überzeugt. Normalerweise müsste in einer solch scheinbar aussichtslosen Situation ein edler Superheld vorbeigaloppieren, das Seil mit einem gezielten Schuss durchtrennen, den übergewichtigen Doktor aufs Pferd wuchten und mit ihm von dannen reiten. Doch gar so leicht wie Clint Eastwood in *Zwei glorreiche Halunken* macht man es John Cooper und seinen Kollegen nicht: Durchtriebene Finstermänner liegen auf Balkonen und Dächern auf der Lauer. Wie es Cooper und seine Kollegen schließlich doch schaffen, was es mit dem Oberschurken El Diablo auf sich hat, warum es der Boss der angeblich

Ihr sechsköpfiges Team rund um Westernheld John Cooper jagt El Diablo und seine Schergen kreuz und quer durch den Südwesten der USA.



STERNHAGELVOLL Sternchen über einem betäubten Gegner verraten, wann der Kerl wieder zu sich kommt; so lange lässt er sich verschnüren und aus der Sichtlinie der Konkurrenz schaffen.

von Raubüberfällen gepeinigten Eisenbahngesellschaft faustdick hinter den Ohren hat und weshalb Cooper aufgrund eines angehängten Mordes steckbrieflich gesucht wird – das ist eine laaange Geschichte. Imposante 25 Kapitel umfasst das Blaue-Bohnen-Epos und spart dabei nicht mit jenen großartigen Kulissen, die man aus Western-Klassikern wie *Spiel mir das Lied vom Tod* oder *Winnetou 1-3* kennt: Atemberaubende Canyons, mächtige Schaufelraddampfer, pokernde Schlitzohren, verschlafene Städtchen, umkämpfte Goldminen und all das umwabert von extrem bleihaltiger Luft.

Die Karl-May-kompatible Bilderbuchlandschaft von *Desperados* bildet den Rahmen für eine düstere Verschwörung, die im Südwesten der USA kurz nach dem Ende des Amerikanischen Bürgerkriegs ihren Lauf nimmt. Doch Kopfgeldjäger John Cooper hat nicht nur den Grips und Charme eines Han Solo, sondern auch den nervösesten Zeigefinger jenseits der Rocky Mountains – da würde selbst Lucky Lukes Schatten den Kürzeren ziehen. Zusammen mit seiner fünfköpfigen Crew – der Pokerspielerin Kate, dem Sprengstoffexperten Sam, dem Doc, einem bärenstarken Mexikaner namens Sanchez und der zierlichen Chinesin Mia – jagt er El Diablo und seine Bande kreuz und quer durch die Vereinigten Staaten. Unterwegs müssen wichtige Informanten aus dem Knast befreit, enge Schluchten durchquert und feindliche Stützpunkte ausspioniert werden. Dass die Crew bis an die Zähne mit Revolvern, Gewehren und Dynamitstangen bewaffnet ist, bleibt angesichts der zahlenmäßigen Unter-

1 Hier startet die Mission von Cooper und Sam. Bereits das unbemerkte Hineinschleichen ins Dorf hat es in sich.

2 Der heranreitende Priester darf den Galgen nicht erreichen, sonst hat für Doc das letzte Stündlein geschlagen.

3 Im Saloon befindet sich eine Hand voll bewaffneter Cowboys, die nicht zögern, dem bedrängten Sheriff zu helfen.

4 Ein TNT-Fass! Damit kann Sam für die nötige Verwirrung im Dorf sorgen – DIE Gelegenheit für die Rettungsaktion.

5 Docs Wagen ist voller Chemikalien – und damit optimal dazu geeignet, um das eingesackte TNT-Fass einzusetzen!

6 Hier befindet sich der Doc in einer brenzligen Situation. Cooper und Sam müssen ihm aus der Klemme helfen.

7 Im Sheriff-Office befindet sich Docs Tasche, die er unbedingt braucht, bevor er das Dorf verlassen kann.

8 Am Ende muss das gesamte Team mithilfe von (gesattelten) Pferden fliehen – ein Job, den nur Cooper erledigen kann.

legenheit ein schwacher Trost: An den meisten Schauplätzen wimmelt es nur so vor herumstromernden Schurken, die stets die Augen offen halten und beim geringsten Geräusch hellhörig werden. Schusswaffen haben zwar den Vorteil, dass den Schützen niemals die Munition ausgeht, doch die Trefferquote hängt unter anderem von der Entfernung, einer Prise Glück und den Sichtverhältnissen ab; bei Dunkelheit zielt es sich logischerweise weniger gut. Zudem müssen die Waffen regelmäßig nachgeladen werden, was unter Umständen zu tödlichen Pausen führt. Und schließlich kann ein Revolver heiß laufen und dadurch den Geist aufgeben, wenn schnell mehrere Schüsse abgegeben werden. Das betrifft unter anderem Cooper, der mit seinem Colt gleich drei Ziele binnen von Sekundenbruchteilen hintereinander anvisieren kann.

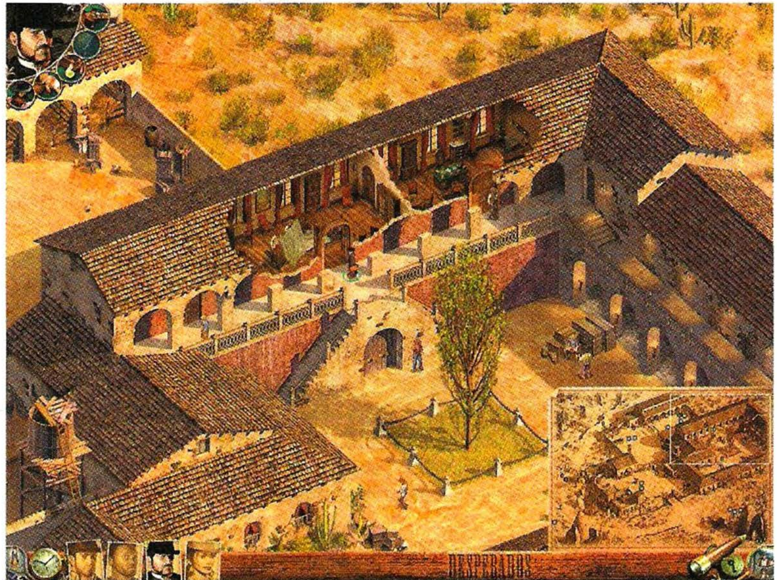
Ähnlich wie in *Commandos* ist vor allem Tarnen und Täuschen gefragt: Behutsam voranschleichen, geschickt die Deckung von Fässern, Bäumen und Zäunen ausnutzen, Gegner möglichst lautlos mit Messern, Seilen, Faustschlägen und Blasrohr-Giftpfeilen ausschalten – alles, bloß keine Aufmerksamkeit erregen! Wildes Herumgeballer verbietet sich auch deshalb, weil keines der Teammitglieder im Kugelhagel ums Leben kommen darf, auch versehentlich durchsiebte Zivilisten sieht man im Wilden Westen gar nicht gern. Passiert dies doch, dürfen Sie dank jederzeit anlegbarer Spielstände die Uhr zu einem Zeitpunkt vor dem Malheur zurückdrehen.

Neben Standards wie Laufen, Ducken, Kriechen und Reiten verfügt jede Figur über exklusive Tugenden, um Feinde auszuschalten oder abzulenken. Sam versteht sich beispielsweise auf den Umgang mit Dynamitstangen, während die bildhübsche Kate allein durch ihr Äußeres jeden Gegner um den Verstand bringt. Doch was sich einmal bewährt, muss nicht immer funktionieren: Die Einsätze spielen zwar zum Teil an ein und demselben Ort, dann aber zu unterschiedlichen Tageszeiten oder zu unterschiedlichen Zeitpunkten – etwa vor und nach einem Indianerüberfall. Ein Beispiel: Kates Taschenspiegel, normalerweise optimal zum Blenden geeignet, ist bei Dunkelheit oder im Schatten nutzlos. Zudem stehen Mr. Cooper nicht ständig sämtliche Kollegen zur Verfügung. Wer die Sichtkegel der Widersacher zuschaltet und Patrouillen genau beobachtet, erkennt tote Winkel und kann günstige Gelegenheiten zum

Wer ist Spellbound?



Bei Spellbound arbeiten viele alte Hasen der deutschen Spielelandschaft, doch die Firma selbst ist relativ jung: Spellbound Entertainment residiert in Kehl am Rhein, direkt an der deutsch-französischen Grenze, gerade mal einen Kilometer von Straßburg entfernt. Dementsprechend besteht die Belegschaft aus Entwicklern beider Länder. Bekannt wurde Spellbound durch das Rundenstrategiespiel *Perry Rhodan – Operation Eastside* und durch die Wirtschaftssimulation *Airline Tycoon*.



KARTENSPIEL Auf der Mini-Karte erscheinen Gegner und Freunde als farblich unterschiedliche Punkte. Auch auf wichtige Gegenstände und Orte wird eigens hingewiesen.

Zusammen mit Hauptdarsteller John Cooper kämpfen fünf weitere Draufgänger gegen El Diablo und seine Schergen.





John Cooper
Als erstklassiger Schütze und 1A-Reiter ist der Revolverheld vielen Feinden überlegen. Er knockt Gegner mit einem gezielten Faustschlag aus, trägt ein Messer bei sich und klettert Felsen und Mauern hoch.

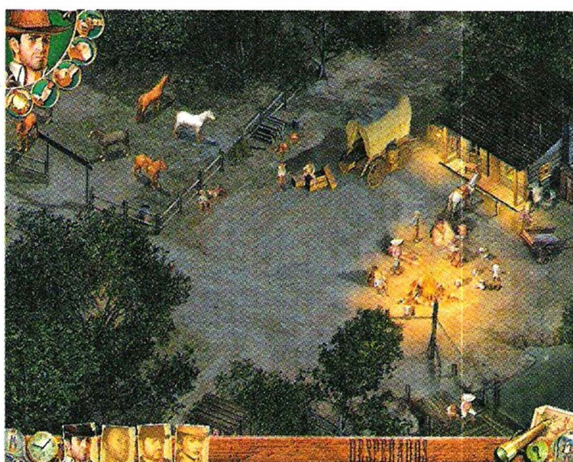
Kate O'Hara
Die Pokerzockerin lenkt Gegner bevorzugt mit einem Lupfer am Strumpfband ab, blendet Widersacher per Handspiegel und setzt sie mit einem Kick in die Familienplanung schachmatt.

Sam
Der Explosionsexperte versteht sich im Umgang mit Dynamitstangen und TNT-Fässern. Seine eingefangenen Giftschlangen machen Pferde scheu und verwirren Gegner.

Doc
Bei Bedarf verarztet der Doc die verletzten Mitstreiter. Sein in Fläschchen abgefülltes K.O.-Gas benebelt Gegner, ein Stethoskop hilft beim Öffnen von Truhen und Türen.

Sanchez
Der massige Mexikaner tritt nicht nur Türen ein, sondern schafft auch schwere Gegenstände (Felsen, Fässer, Personen) beiseite.

Mia
Mia ist eine zierliche, aber Kampfsport-erfahrene Chinesin, die mit gezielten Tritten und Schlägen Gegner lahm legt und Türen und Kisten zerstört. Ihre Spezialwaffe: ein Blasrohr mit Giftpfeilen.



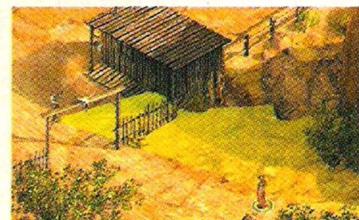
ES WERDE LICHT Lichtquellen wie Lagerfeuer, Lampen oder Fackeln erhöhen den Sichtbereich der Gegner und damit deren Trefferquote.

Die Sicht der Dinge

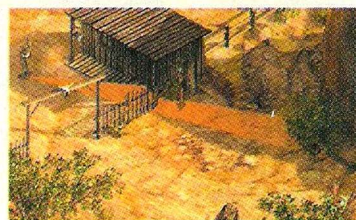
Die Sichtkegel der Gegner funktionieren nach einem ähnlichen Prinzip wie bei Commandos. Die Farbe des Sichtbereichs ist von entscheidender Bedeutung.



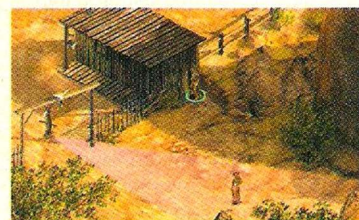
GRÜN Keine Gefahr – der Gegner hat bislang nichts Verdächtiges gesehen oder gehört.



GELB Der Entdecker ist noch unsicher, um wen oder was es sich handelt.



ROT Zu spät! Der Gegner verfolgt den Eindringling oder alarmiert seine Kollegen.



ROSA Beim Anblick von Revolverlady Kate sind die Sichtkegel kürzer und fokussierter.

Voranpirschen ausmachen. Damit *Desperados* nicht zum Glücksspiel ausartet, lässt sich anhand von Kleidung und Statur das Verhalten von Gegnern einschätzen: Unterschiedlich ausgeprägte Eigenschaften wie Mut, Intelligenz, Nervosität oder Aggressivität bestimmen, ob ein Bandit vor Angst davonläuft oder sich jeder Auseinandersetzung stellt. Alkoholpegel und Fitness sind – neben der Entfernung – wichtige Faktoren bei seiner Treffsicherheit. Manche der 30 Gegnertypen lassen sich zudem durch gezielt platzierte Hilfsmittel (zum Beispiel Spielkarten) von ihrem Posten weglocken.

Wer unerkannt bleiben möchte, sollte tunlichst jedes Geräusch jenseits der 20 Dezibel vermeiden – was sich in Anbetracht des noch nicht erfundenen Schalldämpfers als problematisch erweist. Während das vorsichtige Entlangschleichen auf Sand und Gras kaum Geräusche verursacht, fällt es selbst weiter entfernt postierten Gegnern auf, wenn Cooper mit seinem Ross über eine altersschwache Holzbrücke poltert. Ein vorbeidonnernder Eisenbahnzug oder ein tosender Wasserfall können im günstigen Moment allzu verdächtige Laute verbergen. Im Gegensatz zum Sichtbereich der Gegner sind Sie bei Lärm aber auf Erfahrungswerte angewiesen – in welcher Entfernung man noch einen Peitschenhieb hört, müssen Sie also zunächst selbst herausfinden.

Durch die Spezialisierung Ihrer Crew ergeben sich eine Fülle von Taktiken und Lösungswegen: Beispielsweise kann Cooper Sattelgurte anritzen, was einen losreitenden Banditen rasch zu Fall bringt. Häufig ist Teamwork gefragt: Der Doc kann ein Gasfläschchen an einen Ballon binden, der vom Wind zur gewünschten Stelle getragen und im rechten Moment von Scharfschütze Cooper zum Absturz gebracht wird. Sollen mehrere Aktionen parallel ablaufen oder millisekundengenau vorausgeplant werden, empfehlen sich Quick Actions: Damit lassen sich ganz einfach Abläufe programmieren, die dann per Mausklick abgerufen werden. So können Sie beispielsweise festlegen, dass Figur A zur Ablenkung einmal quer übers Feld rennt, während Figur B eine Schwarzpulverspur zu einer Sprengstoffladung legt und Figur C an einer Häuserwand hochklettert.

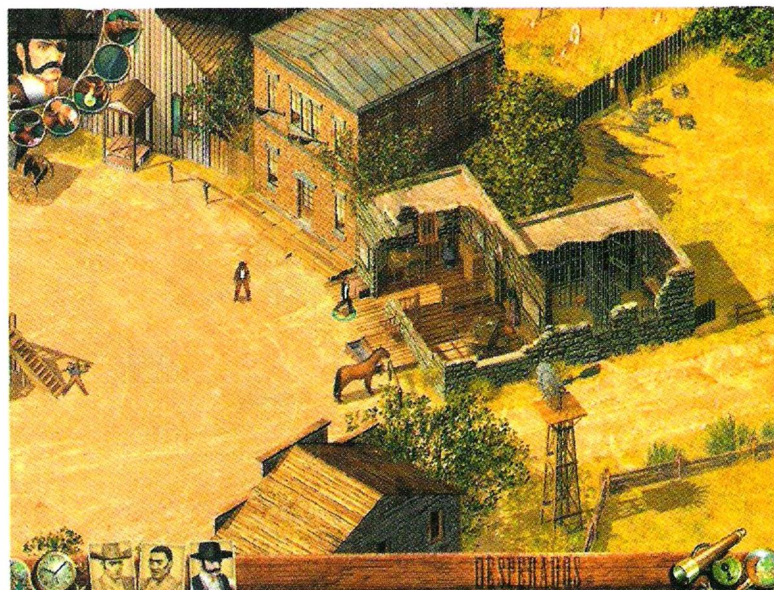
Nicht nur spielerisch, auch grafisch ist *Desperados* kein Western von gestern: Trotz minimaler Hardware-Voraussetzungen (233 MHz, 64 MByte Hauptspeicher) sind Auflösungen bis 1.024x768 vorgesehen. Statt einer stufenlosen Zoomfunktion wie in *Commandos 1* und *2* haben die Spellbound-Designer drei Einstellungen vorgesehen – Grund: „Wenn man bei einer bestimmten Bildschirmauflösung frei zoomt, entsteht entweder ein unangenehmes Pixel-Griseln oder ein matschiges Bild durch Anti-Aliasing, was in beiden Fällen der sehr detaillierten Grafik von *Desperados* geschadet hätte", erklärt Spieldesigner Jean-Marc Haessig. „Obwohl unsere

Der Macher



„Die Idee, ein Echtzeit-Strategiespiel in der Zeit des Wilden Westens zu produzieren, war schon seit langem ein großer Traum von uns. *Commandos* hat uns dabei, ebenso wie zum Beispiel *Jagged Alliance* oder *Metal Gear Solid*, kreativ beeinflusst."

Jean-Marc Haessig, Spieldesigner



RÖNTGENBLICK Beim Betreten von Gebäuden (hier das Büro des Sheriffs) werden Dach und Wände ausgeblendet, um den Blick ins Innere des Hauses freizugeben.

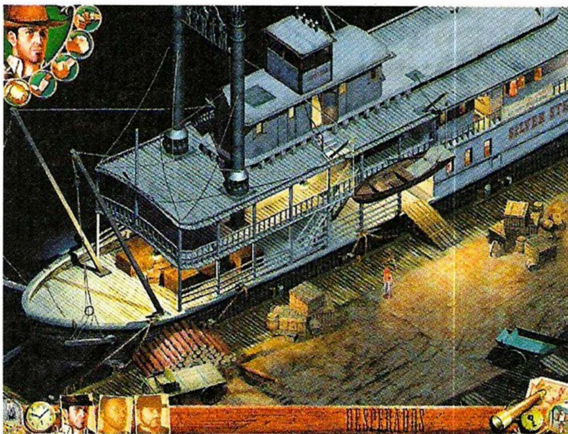


AUF DER CD-ROM!
Nur bei uns: Sehen Sie Live-Spielszenen im Videoreport!

Game-Engine eigentlich stufenlos zoomt, bleibt sie genau da stehen, wo das Bild perfekt ist, ohne dass sich der Spieler damit beschäftigen muss." Kenner einschlägiger Spaghetti-Western und Filmklassiker entdecken viele Gags und Anspielungen - seien es Personen, Schauplätze oder einzelne Gebäude. Jean-Marc Haessig: „Wir haben es uns natürlich nicht verkneifen können, sehr gezielt Elemente aus bekannten Filmen in das Spiel zu streuen - wie zum Beispiel den Zugführer aus *Mein Name ist Nobody*, der eine Pinkel-Pause macht, was man zum eigenen Vorteil nutzen kann. Oder den berühmten Bankraub von El Paso aus *Für ein paar Dollars mehr* von Sergio Leone."

Wer *Desperados* allein aufgrund von Bildschirmfotos beurteilt, könnte das Spiel rasch auf die Kurzformel „*Commandos* im Wilden Westen" reduzieren. Fundamentale Gemeinsamkeiten sind natürlich vorhanden: Angefangen von der Spielperspektive über die Sichtkegel der Gegner bis hin zu den stark spezialisierten

Im Gegensatz zu Commandos steigt der Schwierigkeitsgrad wesentlich sanfter an und gönnt auch Taktik-Einsteigern viele Erfolgserlebnisse.



MISSISSIPPI QUEEN Bei Nacht und Nebel müssen sich Cooper & Co. auf diesen prächtigen Schaufelraddampfer schleichen.



VOM WINDE VERWEHT Die Jagd nach den Banditen führt Cooper auch zu dieser Baumwollplantage samt Villa im Südwesten der USA.



MITNAHMEARTIKEL Unser starker Freund Sanchez kann die Gattling-Kanone des Turms abbauen und mit sich herumschleppen. Doch zunächst müssen die Mexikaner ausgeschaltet werden.

Teammitgliedern. Im Gegensatz zu *Commandos* wird *Desperados* jedoch einen deutlich humaneren Schwierigkeitsgrad aufweisen; einer der Hauptunterschiede besteht zudem darin, dass die Missionen nicht zusammenhangslos aneinander gereiht sind, sondern einer schlüssigen Handlung folgen und von kurzen Filmeinspielungen begleitet werden. Figuren und Szenarien sind bis ins kleinste Detail ausgearbeitet. „Die Idee, ein Echtzeitstrategiespiel in der Zeit des Wilden Westens zu produzieren, war schon seit langem ein großer Traum von uns", betont Jean-Marc Haessig im PC-Games-Interview. „*Commandos* hat uns, ebenso wie zum Beispiel *Jagged Alliance* oder *Metal Gear Solid*, kreativ beeinflusst. Wir hatten schon damals festgelegte Ideen, wie unser Spiel auszusehen hat. *Commandos* hat uns in unserem Entschluss bestärkt, mit unserer Idee auf dem richtigen Weg zu sein."

Tatsächlich befindet sich das Spiel schon seit geraumer Zeit in Entwicklung. PC-Games-Stammleser werden sich erinnern: Bereits vor über einem Jahr, im Sommer 1999, haben wir als erstes Spielemagazin über *Desperados* berichtet, das damals noch *Death Valley* hieß. Seitdem ist eine Menge passiert: „Wir haben viel an den Hauptdarstellern und der Story gearbeitet, wodurch sich sogar der Titel des Spiels geändert hat", verrät der *Desperados*-Schöpfer. „Die Charaktere sind nun Kopfgeldjäger und jeder einzelne hat eine eigene Geschichte erhalten, quasi eine eigene Vergangenheit. Sämtliche Figuren wurden neu modelliert, selbst die Animationen wurden nochmals verbessert. Sehr großen Wert haben wir auch auf die 24 prachtvollen Zwischensequenzen gelegt, da diese sehr wichtig für die Atmosphäre und nicht zuletzt für die Geschichte des Spieles sind. Ganz besonders sind wir auf das Verhalten der Gegner stolz, was uns gut ein Jahr Kopfzerbrechen gekostet hat." Dank komplett vorberechneter Routen sollen die Protagonisten nämlich grundsätzlich die ideale Route von A nach B wählen. Die Entwickler sind sich ihrer Sache so sicher, dass sie auf ihre KI immerhin - Zitat - „eine Hand voll Dollar" verwetten.

Wer die 25 Kapitel schließlich geschafft hat, für den ist das Abenteuer *Desperados* noch lange nicht zu Ende: Spellbound plant, in regelmäßigen Abständen Zusatzmissionen (so genannte Web-Episodes) zum Herunterladen und auf den Heft-CDs von Spielemagazinen anzubieten. *Desperados* wird so um neue Einsätze, Figuren und Funktionen ergänzt. Zunächst dürfen Freunde gepflegter Echtzeittaktik aber ab März 2001 ausprobieren, auf wie viele Arten und Weisen sich der Kopf des eingangs erwähnten Doc aus der Schlinge ziehen lässt.

Petra Maueröder



GOLDFINGER Unsere Dynamitladung veranstaltet im Goldwäschercamp ein Tohuwabohu.

Gemeinsam statt einsam

Aus dem kühlen Schweden kommt heiße Action für Online-Krieger: zu Lande, zu Wasser und in der Luft.

■ ENTWICKLER **Digital Illusions** ■ ANBIETER **Noch nicht bekannt** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **3. Quartal 2001** ■ ERSTEINDRUCK **Gut**

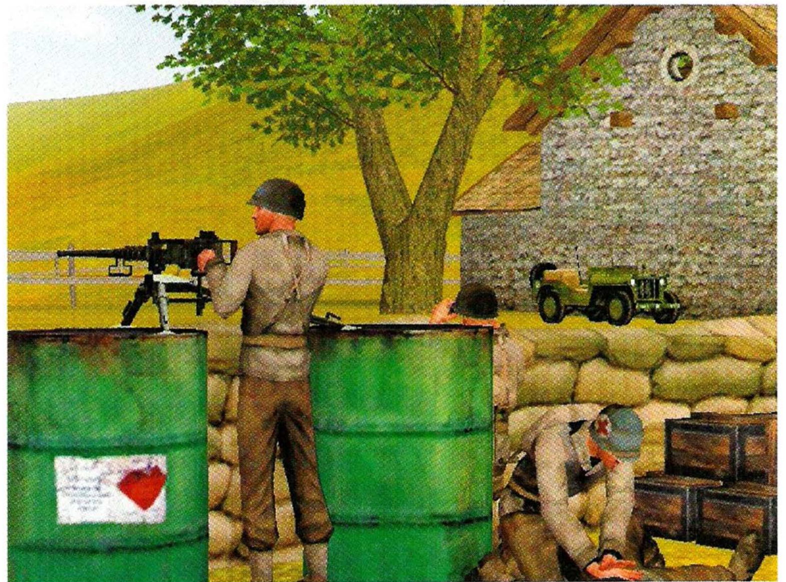
QUICKIE

Ist der Zweite Weltkrieg nicht ein wenig zu martialisch für ein 3D-Actionspiel? Die Entwickler sind sich der Problematik des Themas durchaus bewusst. Die grafische Gewalt soll sich in Grenzen halten.

Kann ich *Battlefield: 1942* alleine spielen? Neben den Mehrspieler-Levels werden auch 32 Missionen für Einzelspieler enthalten sein. Dann übernehmen Bots die Rollen der Teamkameraden.

Der Teamleader jubelt: Die gegnerischen Kämpfer suchen unter dem Dauerfeuer seiner Männer panisch das Weite. Gerade will er den Befehl zum Stürmen geben, da kündet ein Granateinschlag vom Nahen eines feindlichen Panzerverbands.

Spätestens seit dem Erfolg von *Counter-Strike* ist klar: Teamwork in Mehrspieler-Shootern funktioniert und macht mehr Spaß als bloßes Jeder-gegen-Jeden-Getümmel. Während Valve Software an *Team Fortress 2* bastelt und *Tribes 2* in den Startlöchern steht, hat mit Digital Illusions ein schwedisches Programmierteam einen Konkurrenten in der Mache, der den Genre-Größen Paroli bieten könnte. Der Clou: In *Battlefield: 1942* sind Sie nicht nur als Fußsoldat unterwegs, sondern können auch in Panzern, Flugzeugen und sogar Schiffen Ihren Gegnern heimleuchten. Vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs bekämpfen sich zwei Teams aufseiten der Alliierten und Achsenmächte. 16 Szenarios stellen die bekanntesten Schlachten der Ära nach, darunter Iwo Jima im Pazifik, El Alamein in Nordafrika und der D-Day in Europa. Dabei sind die Levels deutlich größer als in vergleichbaren Spielen. Auf umgerechnet über 16 Quadratkilometern können sich bis zu 64 Spieler austoben. Damit die Gefechte nicht in chaotische Scharmützel ausarten, weist das Programm den Fraktionen automatisch Ziele zu. In gut eingespielten Teams kann diese Rolle auch ein Stratege aus Fleisch und Blut übernehmen, der dann seine Kollegen per Sprachverbindung dirigiert. Damit nicht alle Teilnehmer nur in Panzern durch die Gegend rollen, wollen die Designer die Kräfte ausbalancieren. So kann Infanterie einen Tank leicht knacken, wenn dieser sich in eine Stadt wagt, und ein B-17-Bomber (in dem übrigens mehrere Spieler Platz finden) hat gegen einen Jägerangriff kaum Chancen.



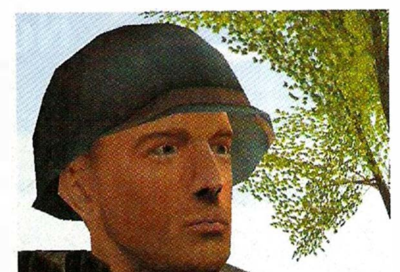
MEDIC! Während der Sanitäter im Vordergrund einen verwundeten Soldaten versorgt, hält ein Teamkollege mit einem Stand-MG die mit Sandsäcken gesicherte Stellung.

Was auf den ersten Screenshots auffällt, ist die detailverliebte Grafik, eine Eigenentwicklung der Schweden. Ähnlich wie Shinys *Messiah*-Engine soll sich das Programm der Hardware des Spielers anpassen. Wer über einen schnellen PC verfügt, kommt also in den Genuss besserer Optik. Digital Illusions rechnet damit, dass zum Erscheinungszeitpunkt die meisten Spiele-PCs mit T&L-fähigen Grafikkarten wie Nvidias GeForce ausgerüstet sein werden, weshalb *Battlefield: 1942* ausgiebigen Gebrauch von dieser Technik machen soll.

Rüdiger Steidle



FLIEGERDECKUNG Die von einem Spieler gesteuerte P-51 Mustang startet einen Tiefflugangriff auf die Hafenanlagen. Beachten Sie die große Anzahl an Bodenobjekten wie Bäume und Gebäude, die dank T&L-Unterstützung möglich ist.



DAS WEISSE IM AUGE Die Spielermodelle sind schon jetzt äußerst detailliert.

Die Rückkehr der Supersöldner

Durchladen und entsichern! Die sehnlich erwartete Erweiterung zu Jagged Alliance 2 steht kurz vor der Vollendung.

■ ENTWICKLER **Sir-Tech** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Dezember 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Unterstützt *Jagged Alliance 2* mit der Missions-CD endlich auch Mehrspielerpartien?
Nein. Den Mehrspielermodus haben die Entwickler nicht rechtzeitig für *Unfinished Business* fertig gestellt. Erst im dritten Teil der Serie soll es wieder im Netzwerk zur Sache gehen.
Wird die Zusatz-CD ähnlich viele Stunden Spielspaß bieten wie das Original?
Mit 20 neuen Sektoren und ohne Finanzmanagement ist *Unfinished Business* eine Art „JA 2 Light". Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings von Anfang an mehr als knackig, so dass auch erfahrene Taktiker eine ganze Weile an der Kampagne zu knabbern haben werden.

Finanzmanagement und Mini-Quests ade: Unfinished Business bietet Kampftaktik pur.

Ein Fest für Rundenstrategen: Nach langer Wartezeit kommt mit *Unfinished Business* die überfällige Erweiterung zum genialem Taktik-Epos. Mit neuen Sektoren, frischen Waffen und bisher unbekannten Söldnern geht es erneut gegen eine ruchlose Privatarmee.

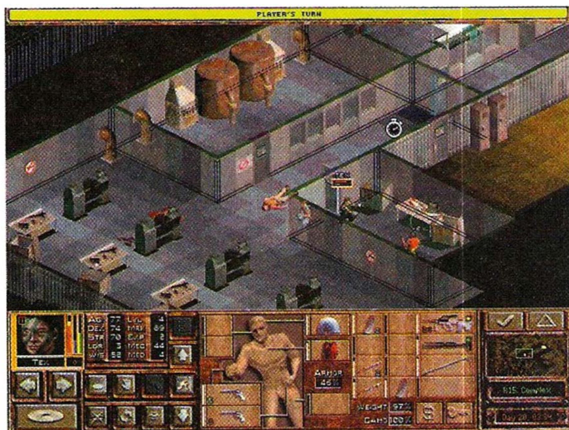
Etwas ist faul im Staate Arulco. Nachdem Sie die fiktive Bananenrepublik in *Jagged Alliance 2* von der fiesen Königin Deidranna befreit haben, war es lange Zeit still um das exotische Inselparadies. Inzwischen hat sich aber die skrupellose Minengesellschaft Ricci auf der Nachbarinsel Tracona breit gemacht und bedroht Arulcos Bevölkerung mit einer Raketenbasis. Die geldgierigen Unternehmer haben es auf die Erzvorkommen Arulcos abgesehen und zur Verteidigung ihrer Anlage eine Privatarmee angeheuert. Natürlich wendet sich die verzweifelte Bevölkerung nun an Sie, um dem Treiben der Riccis ein Ende zu setzen. Wie im Originalprogramm beginnen Sie Ihre Mission mit einigen zehntausend Dollar und den Internet-Adressen der Söldneragenturen A.I.M. und M.E.R.C. Bevor Sie sich jedoch um die Einstellung neuer Söldner kümmern, müssen Sie Ihren eigenen Charakter generieren. Die Entwickler verzichteten dabei auf das etwas umständliche Charakter-Quiz: Sie bestimmen nun einfach per Mausklick die beiden Spezialfähigkeiten Ihrer Spielfigur. *Jagged Alliance 2*-Veteranen können sich die Generierung allerdings auch schenken und eigene Spielstände aus dem Original importieren.

Da die Kampagne ausschließlich in Tracona spielt, bekommen Sie auf der Übersichtskarte nur die 20 neuen Sektoren zu sehen, Abstecher nach Arulco sind nicht vorgesehen. Das Finanzmanagement spielt in *Unfinished Business* keine Rolle mehr: Alle Söldner arbeiten für Pauschallöhne und müssen nicht regelmäßig bezahlt werden. Im eigentlichen Spiel erinnert dann wieder alles stark an das Original, allerdings erleichtern Ihnen nun einige neue Features das blutige Geschäft. Mithilfe bestimmter Tastaturkürzel können Sie sich in den Gefechten die jeweils beste Deckung, die Reichweite Ihrer Waffen und die Sichtlinie der Kämpfer anzeigen lassen. Am vielleicht interessantesten Feature arbeiten die Entwickler derzeit noch: Ähnlich wie in *Deadly Games* werden Sie mit einem Karteneditor eigene Sektoren entwerfen können. Diese Kreationen sollen dann auf einer speziellen Internetseite der *Jagged Alliance*-Gemeinde zur Verfügung gestellt werden können.

Sascha Gliss



SCHWEINEREI Scharfschütze Lynx und die neue Sniper-Waffe Barrett M-82A2 ergeben eine tödliche Kombination. Die Waffe im Kaliber .50 hat eine unglaublich große Reichweite.


ALTER BEKANNTER Der japanische Möchtegern-Cowboy Tex hat genug vom Filmgeschäft und lässt sich in Tracona als Söldner anheuern.



SCHLACHTFEST Bereits der erste Sektor des Spiels hat es in sich. Raven hat schon mehreren Gegnern den Garaus gemacht und wurde im Kreuzfeuer schwer verwundet.

Waffengewalt oder Warenboykott

In dem sympathischen Aufbaustrategietitel steht der Kampf um Tequila und Törtchen im Vordergrund.

■ ENTWICKLER JoWood Productions ■ ANBIETER Infogrames ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN März 2001 ■ ERSTEINDRUCK Sehr gut

QUICKIE

Inwiefern wird sich *Die Völker 2* von *Cultures* und *Siedler 4* unterscheiden?
Wie in *Cultures* erleben Sie eine Wusel-Wirtschaft, in der jede Figur über bestimmte Charakterwerte verfügt. Hier haben Sie die Wahl zwischen drei Völkern, aufgeteilt in verschiedene Stämme.

Welche Technik wird für *Die Völker 2* verwendet?
Die Figuren sind flache Pixelmännchen, die Landschaft ist zweidimensional. Dennoch werden Sie eine Grafikkarte mit 3D-Chip benötigen, die selbst bei dichtem Heranzoomen glatte Oberflächen auf Figuren und Objekten darstellt.

Im Sommer 1999 begeisterten die niedlichen Männchen der *Völker* PC-Einsteiger und Fans von Bestsellern wie *Die Siedler 3*. Im Nachfolger werden Aufbaustrategen die Chance erhalten, sich zwischen Kriegsgewalt und cleverem Wirtschaftsmanagement zu entscheiden.

Die pummligen und blauhäutigen Pimmons, die kühnen Amazonen und die verschlagenen Sajikis bewohnen eine üppig bewachsene Inselwelt. Wie im ersten Teil organisiert der Spieler in den drei Kampagnen das Wirtschaftsleben des jeweiligen Volkes. Anders als in *Die Völker* wird es möglich sein, sich zwischen zwei grundsätzlichen Vorgehensweisen zu entscheiden: Entweder Sie bauen eine leistungsstarke Kriegswirtschaft auf, rekrutieren Dutzende von Soldaten und greifen das Nachbarvolk an – oder Sie bemühen sich um eine etwas weniger brutale Machtpolitik. Stellen Sie etwa Ihren Pimmons-Stamm zufrieden, werden sich Ihnen andere Pimmons-Stämme anschließen und dazu beitragen, die Wirtschaft anzukurbeln. Neben den bekannten Gebäuden wie Metzgerei oder Tequila-Brennerei können Sie zahlreiche neue Produktionsstätten in Betrieb nehmen, etwa die Schlangengrube, in der magische Substanzen zusammengebraut werden. Die Figuren Ihres Volkes werden indirekt gesteuert: Sie erteilen einen Bau-Auftrag und die entsprechenden Fachkräfte beginnen automatisch damit, eine Kaserne oder ein Lagerhaus zu errichten. Es sind vier Personengruppen geplant: Die Männer verrichten handwerkliche Tätigkeiten, die Frauen kümmern sich um den Haushalt und das Essen. Die Kinder übernehmen gesellschaftliche Verpflichtungen: Jungen gehen in die Schule und Mädchen warten darauf, ihre klischeehafte Rolle als Hausfrau und Mutter einzunehmen. Je höher die Zivilisationsstufe, desto anspruchsvoller werden Ihre Bewohner und begnügen sich nicht mehr mit Brot und Holzhütten, sondern verlangen nach Pudding und Prachtbauten.

Durch den Tag-/Nachtwechsel erhält das Aufbaustrategiespiel noch stärker den Charakter einer Simulation. Ab einem bestimmten Zivilisationsgrad tummeln sich Räuber in Ihrer Stadt, die Sie mit Polizei- oder Militärgewalt bekämpfen sollten. Wie in *Die Siedler 3* gehören Ritter zu den Einheiten, die Sie direkt steuern. Sterben können nicht nur Soldaten im Kampf oder Zivilisten während einer Hungersnot, sondern jeder Bewohner schließt die Äuglein, wenn er ein bestimmtes Alter erreicht hat.

Peter Kusenberg

Der Nachfolger des letztjährigen Siedler-Klons verspricht einen leichten Zugang zu einer komplexen und innovativen Völkersimulation.



AUF EINEN BLICK Die Entwickler legen Wert auf übersichtliche Menüs. Mit einem Blick muss der Spieler erkennen, welche Waren eingelagert sind und wer im jeweiligen Haus wohnt und arbeitet.



EIN SCHIFF WIRD KOMMEN Bauarbeiter errichten automatisch ein Gebäude, hier ein Hafengebäude, in dem Sie Waren einlagern können.



KIRMESLAUNE An bizarren Bauwerken finden vor allem die Sajikis Gefallen. Ihrer heimtückischen Natur gemäß scheuen sich die Insektenwesen nicht, im Konkurrenz-Lager zu spionieren.

Eine runde Sache?

Blue Byte will dem scheintoten Rundenstrategie-Genre mit Echtzeit-Anleihen und 3D-Grafik neues Leben einhauchen.

■ ENTWICKLER **Blue Byte** ■ ANBIETER **Blue Byte** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Befriedigend**

QUICKIE

Warum gibt's keinen Testbericht?
Die von Blue Byte beigelegte Liste der bekannten Bugs und fehlenden Features umfasste eine volle Seite. Zusätzlich stießen wir beim Spielen auf weitere Unzulänglichkeiten, die eine Wertung unmöglich machten. Unter anderem blieben Einheiten stecken, das Ressourcenmanagement funktionierte nicht richtig und das Programm stürzte oft ab.

Ist es nun Rundenstrategie oder Echtzeit?
Um es etwas überspitzt auf den Punkt zu bringen: beides halb und nichts richtig. *Der Andosia Konflikt* spielt sich wie *Command & Conquer* in Trance. Wir hoffen, dass Blue Byte den Spielfluss noch beschleunigt.

In letzter Minute erreichte uns via Datenleitung die „Testversion" von *Battle Isle 4*. Für einen aussagekräftigen Test enthielt die fast finale Beta allerdings noch zu viele Fehler. Allen, die sich schon auf unsere Wertung gefreut hatten, wollen wir deshalb mit dieser Vorschau einen detaillierten Eindruck vermitteln.

Noch bevor die Siedler laufen lernten, begeisterte Blue Byte mit der *Battle Isle*-Serie einheimische Hexfeldstrategen. Als irdischer General Harris schlugen Sie in einem weit entfernten Sonnensystem Zug um Zug knifflige Schlachten um Ressourcen, Fabriken und Hauptquartiere. Mit *History-Line 1914-1918* und zuletzt *Incubation* bekräftigten zwei gelungene Ableger den legendären Ruf der Serie. Fünf Jahre nach *Battle Isle* 3 wollen die Mülheimer Entwickler mit dem *Andosia Konflikt* an alte Erfolge anknüpfen.

Kenner der Vorgänger werden den Planeten Chromos kaum wiedererkennen: Der Inselstaat erstrahlt komplett in zeitgemäßer 3D-Optik mit schroffen Klippen, saftig grünen Bäumen, die sich im Wind wiegen, und wogenden Wellen. Die allgegenwärtigen Hexagonfelder sind verschwunden. Erst wenn Sie einen Trupp aktivieren, erkennen Sie das rechteckige Raster, das dem Gelände zugrunde liegt. Die Züge verlaufen wie im klassischen Vorbild rundenweise. Jede Einheit hat eine bestimmte Anzahl Bewegungspunkte, mit denen sie ziehen und auf Gegner feuern kann. Unter den Panzern, Flugzeugen und Schiffen trifft man auf viele alte Bekannte, wie den Raketenbuggy, der sich besonders durch seine Schnelligkeit und seine hohe Reichweite auszeichnet. Wenn Sie alle Truppen bewegt haben, ist Ihr menschlicher oder vom Computer gesteuerter Gegner an der Reihe. Damit Sie nicht allzu lange warten müssen, sind die Züge zeitlich begrenzt, Hektik kommt aber nie auf. Während Ihr Opponent seine Pläne in die Tat umsetzt, können Sie sich außerdem um Ihre Basis kümmern, die auf einer entlegenen Insel für Nachschub sorgt. Wie im Echtzeit-Genre bauen Sie nun rund um Ihr Hauptquartier Förderanlagen, Raffinerien, Forschungszentren und Fabriken, die neues Kriegsmaterial ausspucken. So interessant sich das zunächst anhört: Der Spielfluss war in der uns vorliegenden Version noch arg zäh, das neue Rundensystem unnötig kompliziert und undurchsichtig. Genrefans könnten trotzdem ihren Spaß haben – wenn denn Blue Byte die Fehler ausbügelt. Wir können nur hoffen, dass man in Mülheim aus *Die Siedler 3* gelernt hat und *Battle Isle – Der Andosia Konflikt* erst veröffentlicht, wenn das Programm wirklich ausgereift ist. Wenn alles glatt geht, lesen Sie in der nächsten Ausgabe einen Test der finalen Verkaufsversion.

Rüdiger Steidle



SACKGASSE Durch diesen Bug steckt der Buggy im Kraftwerk fest. Das Problem trat auf, als eine neue produzierte Einheit von der Fabrik zum Verladen in den Hafen fahren sollte.



AUGENWEIDE Die Grafik ist nicht nur für ein Rundenstrategiespiel verdammt gut, auch mancher Echtzeit-Konkurrent könnte sich eine Scheibe davon abschneiden. Allerdings lief unsere Testversion teilweise noch arg langsam.

Skrupellos und Spaß dabei

Ein Zittern kann in Ihrem Job tödlich sein. In Hitman: Codename 47 schlüpfen Sie in die Haut eines Auftragsmörders.

■ ENTWICKLER **Interactive** ■ ANBIETER **Eidos** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

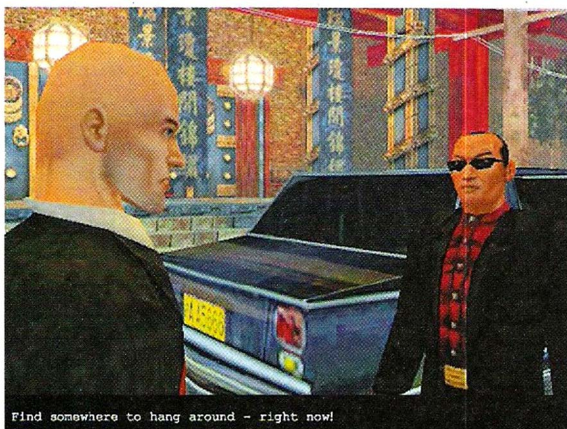
Wie viel haben die Entwickler bei *Dark Project* abgekupfert?
Nach eigener Aussage gar nichts. Tatsächlich stand das Konzept für *Hitman* bereits vor fünf Jahren fest, als Looking Glass' Schleich-Shooter noch nicht in Sicht war. IO Interactive war von *Dark Project* aber begeistert und will einige Ideen im bereits geplanten zweiten Teil von *Hitman* aufgreifen.

Das Spiel klingt nach einem Kandidaten für die BPjS ...
Eidos sieht tatsächlich die Gefahr einer Indizierung, will das Spiel aber dennoch unverändert auf den deutschen Markt bringen. Eine entschärfte Lokalisation à la *Half-Life* würde angesichts dieser Thematik auch wenig Sinn machen.



■ GRÜNE HÖLLE Der dichte Dschungel gehört zu den schönsten Operationsgebieten im Spiel. Vor allem die Bäume wirken deutlich naturgetreuer als in anderen Spielen.

Das graue Gebäude reiht sich unverdächtig in die Bürohäuser der Kopenhagener Innenstadt ein. Nichts deutet darauf hin, dass hier mit Mord und Totschlag Geld verdient wird. Und doch ist genau das die Profession des Hitman, den die Entwickler in eben jenem unscheinbaren Bauwerk Gestalt annehmen lassen.



SCHLITZAUGE SEI WACHSAM! Bei den automatisch ablaufenden Dialogen wechselt die Perspektive in eine nahe Seitenansicht.

Im harten Job eines Mietkillers ist es eigentlich nicht unbedingt von Nachteil, ein löchriges Gedächtnis zu besitzen. Doch der Held von *Hitman* weiß nach dem Ausbruch aus einer Forschungseinrichtung nicht mal mehr seinen Namen. So muss ihm der ominöse Auftraggeber, der ihm den Codenamen 47 verpasst und ihn zu 13 Attentaten rund um die Welt schickt, beinahe schon wie ein Wohltäter vorkommen. Dass er es nicht ist und zwischen all den Einsätzen ein Zusammenhang besteht, dämmert dem Hitman erst langsam. Das ist alles, was die Entwickler von IO Interactive über die Story des potenziellen Action-Reißers *Hitman: Codename 47* verraten wollen. Mehr mussten wir aber auch gar nicht wissen, als wir Anfang Oktober bei einem Besuch im Kopenhagener Firmensitz die fast finale Version in Augenschein nehmen konnten. Denn die ultra-spannenden Missionen sprachen für sich selbst. Im Prinzip handelt es sich bei dem Erstlingswerk der Dänen um ein ganz normales Actionspiel. Allerdings wird dem Spieler – im Gegensatz zur gängigen Philosophie bei 3D-Shootern – eines nicht erspart bleiben: Denken.

Zu Beginn eines jeden Auftrags bekommen Sie nur eine grobe Übersichtskarte, unscharfe Fotos der Zielperson und spärliche Informationen über ihre Bewacher. Wollen Sie mehr wissen, kostet das bare Münze, die Sie nur für sauber erledigte Missionen bekommen. Ebenso kostspielig ist die Bewaffnung. Wo andere Actionhelden mit Raketenwerfer und MG jonglieren, muss sich der glatzköpfige Söldner genau überlegen, wofür er sein Geld ausgibt. Ein Scharfschützengewehr eignet sich bestens dafür, Gegner auf große Entfernungen auszuschalten, doch im Nahkampf ist eine Schalldämpferpistole im Vorteil. Im Zielgebiet ist zunächst vorsichtiges Vortasten angesagt. Beobachten Sie die Routen der Wachen, suchen Sie nach Schwach-



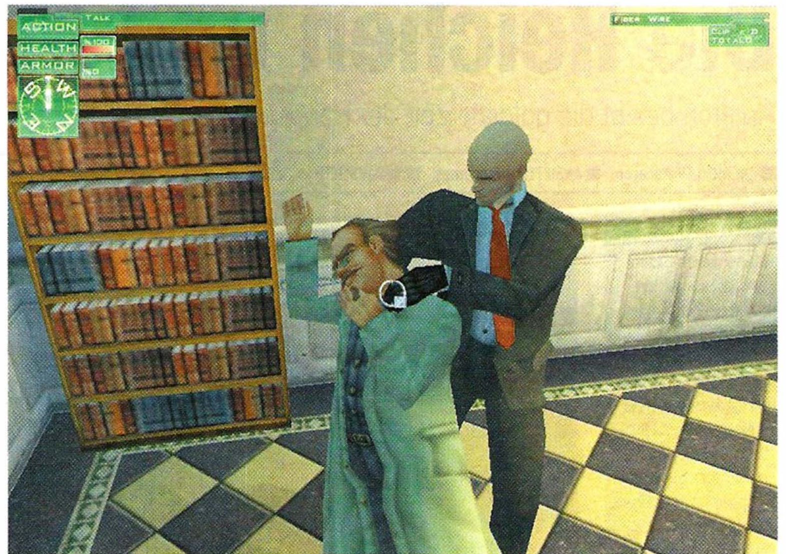
AUF DER CD-ROM!
Unsere Vorschau zeigt Ihnen ungesehene Spielszenen!

Ein allzu lockerer Finger am Abzug kann auch für Sie tödlich sein. Statt ballern ist Denken angesagt.

stellen. Ein Bodyguard will Sie nicht durchlassen, aber der Chauffeur darf passieren? Dann müssen Sie eben an die Uniform des Fahrers kommen. Gehen Sie aber sicher, dass niemand mitbekommt, wie Sie den armen Kerl um die Ecke bringen, sonst haben Sie eine Horde Verfolger am Hals. „Um die Ekke bringen" können Sie hier übrigens wörtlich nehmen, denn Sie müssen auch dafür sorgen, dass kein Passant auf den Toten stößt. Erst wenn Sie seine Leiche hinter ein paar Mülltonnen versteckt haben, sind Sie vor Entdekkung sicher. Auf solche Mini-Rätsel werden Sie bei jedem Auftrag stoßen. Mal gilt es, sich an einem Metalldetektor vorbeizuschmuggeln, mal kraxelt der Hitman über den Balkon in ein ansonsten sicheres Hotelzimmer, mal sperren Sie ein Opfer in der Sauna ein und drehen den Hitzehahn bis zum Anschlag auf ...

Neben den schweißtreibenden Einsätzen hat es uns beim Probespielen vor allem die Grafik angetan. Die fünf Einsatzgebiete in Budapest, Hongkong, Rotterdam, Rumänien und im Regenwald glänzen durch wunderschöne Texturen und klasse designte Gebäude. Unter anderem stehen ein Badehaus, eine rot schimmernde Nachtbar und tiefer Dschungel auf dem Besuchsprogramm des Hitman. Dabei blicken Sie Ihrem Helden stets über die breiten Schultern, nur bei Dialogen oder speziellen Aktionen zoomt die Kamera in eine filmreife Seitenansicht. Das Sahnehäubchen sind die beinahe lebensechten Animationen der Charaktere. Die Bewegungen richten sich nach physikalischen Gesetzmäßigkeiten. So führten uns die Entwickler vor, wie ein schwer getroffener Gegner auf seinem Stuhl zusammensackt und leblos zu Boden gleitet.

Rüdiger Steidle



MUSIKALISCH Der Klavierdraht erledigt Opponenten leise und effektiv, ist aber äußerst schwierig einzusetzen, da man den Gegner von hinten überraschen muss.

Die Reichen und Mächtigen

Ascaron belebt die goldene Zeit der Hanse wieder. Als gewandter Händler erschaffen Sie ein Wirtschaftsimperium.

■ ENTWICKLER **Ascaron** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Häuser bauen, Städte befestigen – mutiert *Patrizier 2* etwa zum Aufbauspiel?
Das Kernelement von *Patrizier 2* ist wie im Vorgänger der Warenhandel zwischen den Hansestädten. Der Aufbaupart ist nur eine Dreingabe: Sie kommen auch gänzlich ohne Eigenkonstruktionen aus.

Echtzeit hört sich nach Hektik an ...
Auf Sekunden kommt es beim Spielen nie an. Sie haben stets genug Zeit, sich um Ihre Flotte und Besitztümer zu kümmern. Zudem nehmen Ihnen komfortable Automatikfunktionen im späteren Spielverlauf viel Arbeit ab.



POSTKARTENANSICHT Die Hafenstadt Reval ist unter unserer Regierung erblüht. Das Panorama haben wir aus mehreren Bildschirmfotos zusammengesetzt.

Mit dem *Patrizier* konnte Ascaron 1992 einen Nummer-1-Hit landen. Die Mischung aus Handel und Politik fesselte über eine halbe Million Spieler. Nun stehen die Gütersloher vor der Vollendung des Nachfolgers. Wir haben für Sie die aktuelle Beta unter die Lupe genommen.

Der Mix macht's: Die Vorab-Version macht dank komplexem Handelssystem und forderndem Politikteil Lust auf mehr.

Sie beginnen als aufstrebender Kaufmann im 13. oder 14. Jahrhundert, zu den Glanzzeiten der Hanse. In diesem Städtebund hatten sich Geschäftsleute aus allen Ostsee- und Nordsee-Nationen vereint. Ihr ultimatives Ziel ist der Aufstieg zum Eldermann, dem Vorsitzenden des Bündnisses. Das Spielprinzip scheint zunächst simpel: Erstehen Sie günstig Waren wie Hanf, Teer und Bier und schippern Sie sie mit Ihrem Kahn zu einem anderen der 20 Häfen, um sie teuer zu verkaufen. Doch ein einträglicher Trip lässt sich nicht beliebig oft wiederholen, zu viele Faktoren bestimmen die Preise. Es kann vorkommen, dass Sie mit einer billigen Ladung Wein von Köln ins Mangelgebiet London segeln, nur um zu sehen, dass die britische Hauptstadt bereits in Rotwein schwimmt. Im Spielverlauf können Sie außerdem ins Kreditgeschäft einsteigen, Ihre Flotte erweitern und als Bauherr tätig werden. Ähnlich wie in *Anno 1602* dürfen Sie in Städten Gebäude ins Grüne pflanzen. So verdienen Sie sich mit Mietkasernen ein Zubrot oder produzieren in Werkstätten eigene Güter.

Wenn Sie genug gescheffelt haben, wird es Zeit, sich in die Politik zu wagen. Die erste Station ist ein Posten als Bürgermeister. Die Wähler lassen sich leicht ködern: Schmeißen Sie eine Runde Freibier und schon steigt Ihr Ansehen. Die Wohlhabenden sind schwerer zufrieden zu stellen. Da verlangt die Geistlichkeit nach Spenden und mancher Ratsherr lässt sich nur mit ein paar Goldstücken auf Ihre Seite ziehen. Wenn Sie zum Schultheiß aufgestiegen sind, beginnt die Arbeit erst richtig. Da soll die Stadtmauer ausgebaut werden, die Kaufleute pochen auf Steuersenkungen und die Pest rafft auch noch Ihr holdes Eheweib dahin.

Ein großes Lob haben sich die Programmierer von Ascaron schon jetzt für die Bedienung verdient. Sie können die komplette Warenwirtschaft von der Übersichtskarte aus erledigen. Alle anderen Aktionen führen Sie in der Stadtansicht durch. Nichts ist mehr als zwei, drei Mausklicks entfernt. Auch die Grafik macht einen guten Eindruck. Vor allem die isometrischen Städte zeugen von viel Liebe zum Detail.

Rüdiger Steidle



SETZT DIE SEGEL Die Piratenkogge hat unsere unbewaffnete Schnigge gleich eingeholt, doch der rettende Bildschirmrand ist schon in Sicht.



AUF NACH VISBY Auf der Seekarte führen Sie die wichtigsten Aktionen durch, setzen neue Kurse und treiben Handel. 20 Städte im Nord- und Ostseeraum können Sie anlaufen.

Über Stock und Stein

Motorsport für Naturfreunde: Mit Pro Rally 2001 steht der vielleicht härteste Konkurrent für Colin McRae 2.0 am Start.

■ ENTWICKLER **Ubi Soft** ■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Novemver 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr Gut**

QUICKIE

Rallye-Fahren im Alleingang ist langweilig. Kann ich auch gegen andere Fahrer antreten? Im Mehrspielermodus werden wahrscheinlich mehrere Konkurrenten über die Piste jagen. Außerdem können Sie als Einzelspieler gegen Ghost-Autos antreten und sich so an den Bestzeiten anderer Fahrer messen.

Wie sieht's mit dem Tuning aus? Sowohl im schnellen Rennen als auch während der Saison werden Sie Ihren Wagen der Strecke anpassen können. Realistischerweise steht Ihnen bei einem Meisterschafts-Rennen hierfür nur begrenzte Zeit zur Verfügung.

Vorsprung durch Technik: Mit riesigen Spielarealen, unglaublich fixer Grafik und realistischer Fahrphysik soll *Pro Rally 2001* die Herzen der PC-Motorsportler erobern.

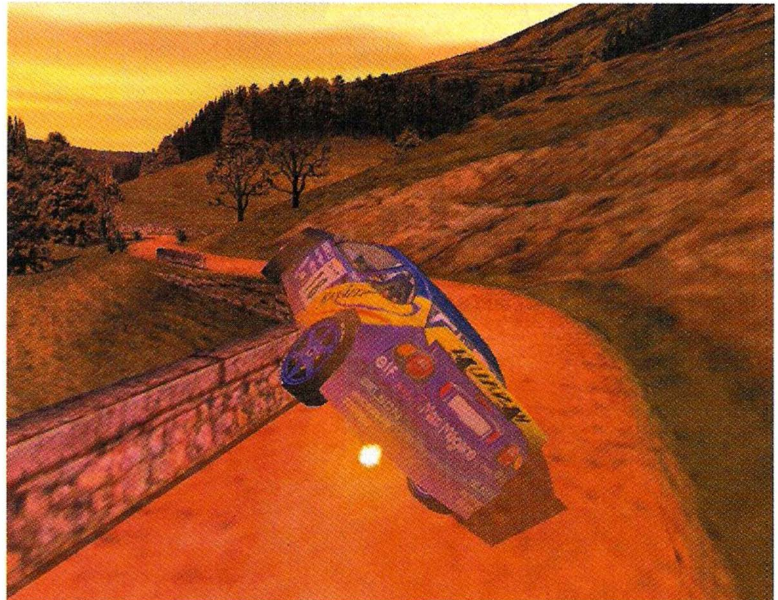
Wenn die internationale Rallye-Elite in ihren spoilerbewehrten PS-Monstern durch die Botanik brettert, jubeln die Motorsportfans und den Naturschützern blutet das Herz. Umweltbewusste Rennfahrer begnügen sich natürlich mit der virtuellen Jagd nach Bestzeiten und mit *Pro Rally 2001* kommt schon bald ein weiterer, viel versprechender Kandidat dieser Zunft in den Handel.

Oberstes Entwicklungsziel war laut Ubi Soft eine realistische Umsetzung des Rallye-Regelwerks und der Fahrphysik, ohne jedoch auf eine unkomplizierte Zugänglichkeit zu verzichten. *Pro Rally 2001* simuliert eine komplette Meisterschafts-Saison, in der die Spieler ihr Reaktionsvermögen auf mehr als 20 Strecken testen können. Wie im echten Leben bstreiten Sie dabei die Rennen im Alleingang; unrealistische Duelle Stoßstange an Stoßstange wird es – wenigstens im Einzelspielermodus – nicht geben. Bevor Sie jedoch in der Meisterschaft um Ruhm und Ehre fahren dürfen, müssen Sie sich zunächst im Umgang mit den Offroad-Boliden üben. In einer umfangreichen Fahrschulung scheucht Sie ein unsichtbarer Instruktor über zehn verschiedene Hinderniskurse, und nur wer sämtliche Aufgaben im geforderten Zeitlimit erfüllt, qualifiziert sich und rückt vor in die Meisterschaftsläufe.

Als Arbeitsgeräte stehen Ihnen dank offizieller Lizenz praktisch alle bekannten Rennsemmeln der aktuellen Rallye-Saison zur Verfügung. Die Entwickler versprechen einen Fuhrpark von mehr als 15 Boliden, wobei einige der Renner, wie beispielsweise der legendäre Audi Quattro, erst durch rekordverdächtige Rundenzeiten freigespielt werden müssen.

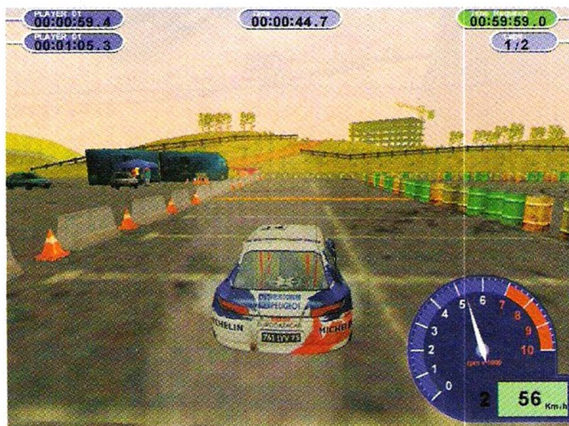
Neben einem realistischen Fahrverhalten verfügen die Fahrzeuge über ein detailliertes Schadensmodell: Praktisch jedes Teil Ihres Autos lässt sich durch Crashs beschädigen oder komplett zerstören. Solche Blessuren sehen nicht nur spektakulär aus, sondern werden auch das Fahrverhalten Ihres Renners entscheidend beeinflussen. Lädieren Sie beispielsweise Ihren hinteren Spoiler, wird Ihr Wagen in schnellen Drifts aufgrund der mangelnden Traktion nervöser und bricht unter Umständen früher mit dem Heck aus.

Sascha Gliss

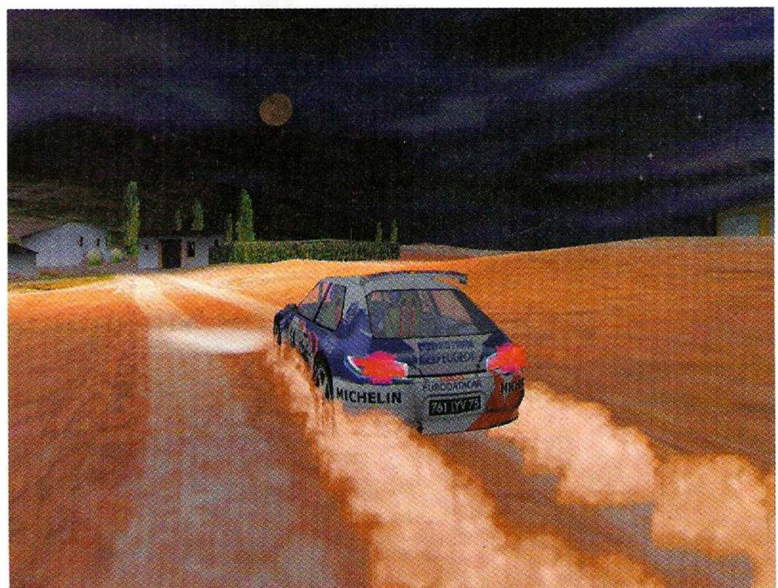


SCHRÄGER VOGEL Wer seine Rennsemmel allzu forsch über die Piste prügelt, riskiert solch spektakuläre Stunts oder einen ausgewachsenen Überschlag.

Dank aufwendiger Technik und edlem Look könnte Pro Rally 2001 dem Meister Colin McRae gefährlich werden.



RALLY-FÜHRERSCHEIN In der Fahrschule werden Sie mit den grundlegenden Manövern des Rallye-Sports vertraut gemacht.



GANZ SCHÖN FINSTER Auch Nachtfahrten stehen in Pro Rally 2001 auf dem Programm. Die eingeschränkte Sicht fordert dem virtuellen Piloten höchste Konzentration ab.

Die Liebe zum Detail

Der Nachfolger des Rundenstrategie-Bestsellers setzt auf behutsame Verbesserung des bewährten Spielkonzepts.

■ ENTWICKLER **Activision** ■ ANBIETER **Activision** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Dezember 2000** ■ ERSTEINDRUCK **Sehr gut**

QUICKIE

Hat sich technisch irgendwas im Vergleich mit *Call to Power* verändert?
Die Entwickler setzen weiterhin auf 2D-Technik, das Spiel wird im Softwaremodus laufen.

Inwiefern wird sich *Call to Power 2* vom Vorgänger unterscheiden?
Ausgebaut wurde die Möglichkeit, Unterwasserstädte zu bauen. Weltraumkolonien à la Alpha Centauri wird es nicht geben.

Warum fehlt „Civilization" im Spielnamen?
Activision besitzt nicht die Rechte am Namen - daher entsteht auch *Civilization 3*, das Sid Meier entwickelt, als Kooperation zwischen Firaxis, Electronic Arts und Hasbro.



MITTEN INS PRALLE LEBEN In drei vorgefertigten Szenarien müssen Sie nicht mehr bei Adam und Eva beginnen, sondern können etwa die Feldzüge Alexanders des Großen nachspielen.

Das rund zehn Jahre alte Spielprinzip von *Civilization* fasziniert immer noch Millionen von Spielern. *Call to Power 2* ist der neueste Titel, der aus gewöhnlichen Menschen fanatische Zivilisationsgründer machen könnte.

Die Neuerungen des zweiten Teils erscheinen unspektakulär - der wahre Civilization-Fan wird die geplanten Verbesserungen zu schätzen wissen.

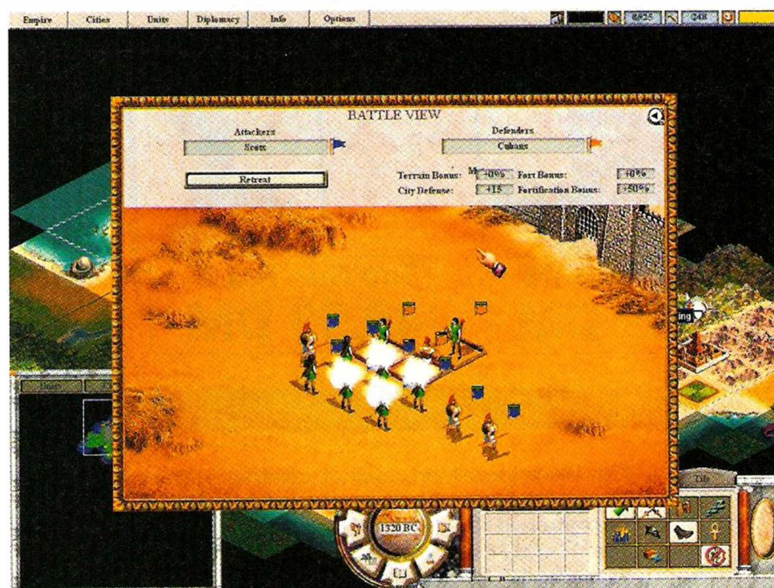
Das Ziel des Spiels ist es, im Zeitraum von 4000 vor bis 2300 nach unserer Zeitrechnung eine Zivilisation aufzubauen, die sich gegen konkurrierende Zivilisationen zu behaupten vermag. Auf den ersten Blick hat sich seit *Call to Power* nicht viel verändert: Die Figuren, Fahrzeuge, Gebäude und Landschaften werden auch im Nachfolger zum 1999er-Verkaufserfolg nicht mittels 3D-Technik beschleunigt, sondern müssen als zweidimensionale Pixelhäufchen über die bunten Karten schlurfen. Die derzeit noch in Arbeit befindlichen Menüs ähneln den Funktionsfenstern gewöhnlicher Windows-Anwendungsprogramme. Da sämtliche Aktionen rundenweise durchgeführt werden und sich die Animationen aufs Wesentliche beschränken sollen, werden Echtzeitstrategen die Lebendigkeit von Titeln wie *Age of Empires 2* vermissen.

Inhaltlich verspricht *Call to Power 2* ein intensiveres Spielerlebnis: Jede Stadt wird automatisch von einem Bürgermeister organisiert, dem Sie genaue Anweisungen über die Vorgehensweise der nächsten 20 Spielrunden geben können. Je größer Ihre Stadt wird, desto weiter wird der Radius, in dem Ihre Einheiten Rohstoffe sammeln. In einem gesonderten Menü erkennen Sie, welche Güter knapp und damit begehrt sind auf dem Weltmarkt. Die Anzahl der Einheitentypen, Güter und Forschungsprojekte wird erhöht: Es ist möglich, ein Labor oberhalb einer Stadt zu bauen, in dem neue Techniken entwickelt werden - unabhängig vom ökologischen Zustand der jeweiligen Siedlung.

Das Kampfsystem ist weniger wirklichkeitsfremd als in *Call to Power*: Eine implementierte Datenbank bestimmt für jede Einheit, gegen welche gegnerischen Einheiten sie bestehen kann: Ein Trupp Ritter erschlägt keinen Bomberjet. Die Auswahl der Mittel zur Verteidigung einer Stadt wurden erweitert, neue Techniken wie ionische Abwehrschilde erschweren die Belagerung und Eroberung jeder Siedlung. Ungewöhnliche Figuren, etwa der Sklavenhändler, können jetzt von mehreren anderen Figuren entlarvt werden, so dass Sie weder im Einzelspiel noch bei einer Netzwerkpartie Ihre Energie in die Abwehr dieser Burschen stecken müssen.

Peter Kusenberg


WUNDERTÜTE Frische Einheiten und Gebäude stehen zur Auswahl. Als Weltwunder bauen Sie die Straße von Appia, die den Handel erleichtert.



WARTUNGSARBEITEN Das Kampfsystem wird komplett überarbeitet. Höhlenmenschen können keine Kanoniere erledigen. Für jede Einheit ist festgelegt, welche Einheit sie besiegen kann.

Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung – das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein Computerspiel auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas großem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkeit, Spieltiefe – all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.



Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.

Im Vergleich
Hier wird der Testkandidat mit thematisch und spielerisch ähnlichen Alternativen verglichen. Die Farbmarkierungen stehen stellvertretend für folgende Güteklassen:

- **Blau** Referenzklasse
- **Grün** Oberklasse
- **Gelb** Gehobene Mittelklasse
- **Orange** Mittelklasse
- **Rot** Unterklasse

Jahreszeugnis
Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspielermodus werden in einem sechsstufigen Schulnotensystem bewertet; kurze Beschreibungen machen das PC-Games-Urteil transparenter.

Minimalkonfiguration
Diese Konfiguration gibt der Hersteller auf der Packung als absolutes Minimum an.

Empfohlene Konfiguration
PC Games empfiehlt folgende Hardware-Konfiguration für wirklich optimalen Spielspaß.

TESTURTEIL — Der Testkandidat

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt

Testkandidat Ausgabe
Hier finden Sie eine kurze Beschreibung des Testkandidaten im Vergleich zu ähnlichen Spielen.

Vergleichsspiel 1 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 2 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 3 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

Vergleichsspiel 4 Ausgabe
Hier finden Sie die kurze Beschreibung eines vergleichbaren Spiels.

GRAFIK .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Spielgrafik.

SOUND .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung von Sound und Musik.

STEUERUNG .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Spielsteuerung.

MEHRSPIELER .... Schulnote
Eine kurze Beschreibung der Mehrspielermodi.

99%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium X	Pentium X
X MB RAM	X MB RAM
XxCD-ROM	XxCD-ROM
HD: X MB	HD: X MB

GRAFIK	SOUND
✓ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3dfx/Glide	✓ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✓ Dolby Surround
✓ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC X Netzwerk X Internet X
Anzahl der Spieler pro CD X
CDs pro Packung X

STEUERUNG
Force-Feedback ✓

Der Spielspaß
Das Wichtigste: Die Spielspaß-Wertung gibt Auskunft über die Qualität des Spiels. Beachten Sie die Zuordnung der einzelnen Klassenfarben.

Grafik-Standards
Alle unterstützten Grafik-Standards im Überblick

Sound-Standards
Alle unterstützten Sound-Standards im Überblick

Mehrspielermodus
Die Rubrik für Fans von Netzwerk- und Internet-Partien. Hier finden Sie Infos über ...
- ... die maximale Anzahl von Spielern an einem PC, im Netzwerk sowie im Internet
- ... die dafür erforderliche Anzahl an Original-CD-ROMs
- ... die Anzahl der CD-ROMs pro Packung

Testcenter — Spielename

Installiert und läuft

Sascha Pilling

Das Spiel bietet High-End-Grafik für alle. Sehrgute Performance auch auf alter Hardware.

- Unterstützt Auflösungen biszu 1.600x1.200 Bildpunkten
- Verschiedene Installationen für DirectXund Glide
- Jeweilsdrei verschiedene Installationsgrößen für optimale Performance
- Test-Version hatte noch Probleme mit DirectX 7

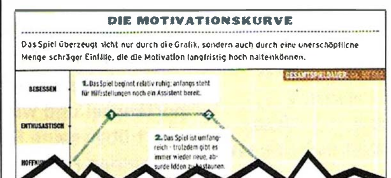
PC-Games-Techniker Sascha Pilling erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

PROZESSOR		Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
RAM		32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480										
	800 x 600										
	1024 x 768										
Voodoo3	640 x 480										
	800 x 600										

Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✓	✓	✓
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✓	✓	✓
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✓	✓	✓
Voodoo3 2000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3000	Voodoo3	✓	✓	✓
Voodoo3 3500	Voodoo3	✓	✓	✓
ATI Rage Fury	Rage128	✓	✓	✗
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✓	✓	✗
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✓	✓	✗
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✓	✓	✗
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✓	✓	✗
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✓	✓	✗
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✓	✓	✗
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✓	✓	✗



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

www.rewolfsoftware.com/gunman/

Ach ja, wie einfach ist doch die Welt in 3D-Shootern. Als einsamer Held schlagen Sie sich in einer unbekannten Umgebung mit zahllosen Feinden und Monstern herum, immer mit dem Ziel, den Oberfiesling auszuschalten. Ein simples Prinzip, das gut umgesetzt immer wieder für extrem viel Spielspaß sorgt. Das beweist Rewolf Software mit Half-Life: Gunman einmal mehr in eindrucksvoller Manier.

Odyssee im Weltraum

- ENTWICKLER **Rewolf Software**
- ANBIETER **Havas Interactive**
- PREIS **Ca. DM 80,-**
- USK **Noch nicht bek.**

AUF EINEN BLICK

- 4 verschiedene Grafiksets
- 8 konfigurierbare Waffen
- Über 30 Gegnertypen
- Panzerfahrt inklusive
- Abwechslungsreiches Leveldesign

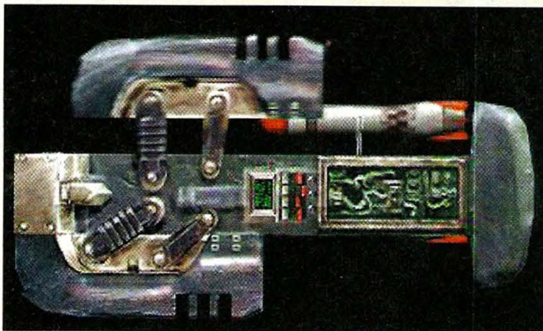
Der Beginn des Spiels ist von der Machart her stark an *Half-Life* angelehnt. Der Protagonist, Major Archer, befindet sich in einer Transportkapsel und wird während der Fahrt über seine Situation informiert, die an den Film *Starship Troopers* erinnert: Sie gehören zu einer Elitetruppe namens Gunman (die übrigens im coolen Südstaaten-Outfit rumstolziert) und befinden sich im Krieg mit einer schleimig-ekligen Alienrasse, den Xenomes. Nach einer vernichtenden Niederlage gegen die übermächtig wirkenden Feinde kehrten Sie als einer von wenigen Überlebenden zur Raumbasis zurück. Die besagte Schlacht fiel besonders bitter aus, da der General Ihrer Truppen mit zahlrei-

■ GESTATTEN, GUNMAN! Derartige Machoposen vergehen dem Helden dank zahlreicher Waffen selbst inmitten von Monsterhorden nicht.

■ GANZ DUMM GELAUFEN Ein Frontalangriff ist bei diesem Burschen nicht zu empfehlen, sonst verarbeitet er den Gunman mit seinen Raketen blitzschnell zu Pixelbrei.

Feuer frei!

Am Beispiel des Raketenwerfers (M.U.L.E.) zeigen wir die vielfältigen Waffenkonfigurationen von Gunman.



Feuermodi des Raketenwerfers:

Launch When Fired	Standardmodus
Launch When Locked	Feuert erst, wenn das Fadenkreuz ein Ziel anvisiert hat
Flightpath Guided	Rakete folgt dem Laserpunkt
Flightpath Homing	Rakete sucht sich ein Ziel
Flightpath Spiral	Abschuss von zwei Raketen, die auf einer helixförmigen Bahn zum Ziel fliegen
Trigger on Impact	Rakete explodiert beim Einschlag
Trigger on Proximity	Rakete explodiert, sobald sie in der Nähe eines Zieles ist
Trigger Timed	Rakete explodiert wie eine Granate
Payload Exlosive	Standardexplosion
Payload Clusterbomb	Sechs kleine Granaten explodieren



Feuermodi der Munition:

Trigger Timed	explodiert fünf Sekunden nach Abwurf
Trigger When Tripped	Explosionskern wird wie Mine platziert und explodiert bei Berührung
Payload Exlosive	Standardexplosion
Payload Clusterbomb	Sechs kleine Granaten explodieren

chen anderen Soldaten in die Hände der Xenomes fiel. Trotz dieses Verlustes gehen die Kämpfe weiter und Sie werden zur Untersuchung eines merkwürdigen Signals auf einen unbekannten Dschungelplaneten geschickt.

Bevor Sie allerdings richtig loslegen, absolvieren Sie ein Tutorial. Dabei machen Sie sich mit der grundlegenden Steuerung vertraut, die einfach und präzise ausfällt sowie frei konfigurierbar ist. Statt einer sterilen Erklärung band Rewolf Software diese Trainingsmission gleich mit in die Story ein. Nicht schlecht, denn sowohl für Neulinge als auch erfahrene *Half-Life*-Veteranen ist das Tutorial somit nicht langweilig. Neben den diversen Bewegungen Ihrer Spielfigur machen Sie sich auch mit den ersten Waffen sowie deren Feuermodi vertraut und besuchen die Panzerfahrschule.

Auf dem Planeten angekommen stellen Sie fest, dass Sie in einen Hinterhalt gelockt wurden. Von Ihrem Aufklärungsteam ist nach einem knallharten Angriff nichts mehr übrig und Ihre Odyssee beginnt. Sie bahnen sich Ihren Weg durch alte, Mayabauten ähnelnde Tempelanlagen, die mit tödlichen Fallen gespickt sind. Aber damit



DUMM GELAUFEN Der Hubschraubereinsatz endet für die Angreifer im Fiasko.

nicht genug, befinden sich auf diesem Planeten Dinosaurier, vorzugsweise Fleischfresser, die Sie für einen herzhaften Snack halten. Aber im Gegensatz zu Gordon Freeman sind Sie ja kein wissenschaftlicher Bücherwurm, sondern ein kampferfahrener Soldat und wissen sich trotz des anfänglich dürftigen Waffenarsenals (Laserpistole, Shotgun) zu wehren. So dürftig ist aber gerade die Laserpistole auch wieder nicht, was Sie spätestens beim Ausprobieren der verschiedenen Feuermodi (Standard, Kugelladung, Schnellfeuer) bemerken werden. Diese erweisen sich als sehr sinnvoll, da sie völlig unterschiedliche Ergebnisse abliefern. Das gilt auch für die meisten

Mehr als nur stumpfsinnige Ballerei

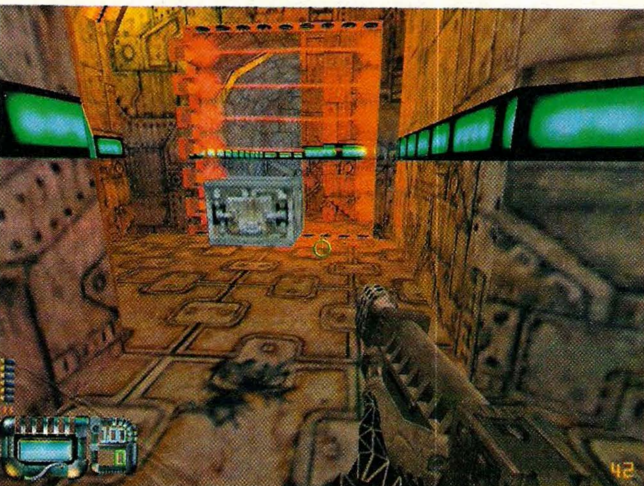
Die Entwickler haben es geschafft, eine gelungene Mixtur aus Schieß- und Rätseleinlagen einzubauen. Wo es scheinbar nicht gleich weitergeht, bringt die genaue Untersuchung der Umgebung oft die Lösung. Hier ein Beispiel für eine typische Situation in Half-Life: Gunman.



KEIN DURCHGANG Diese Laserstrahlen verhindern unser Weiterkommen an dieser Türe, weit und breit ist kein Schalter in Sicht.



WER SUCHET, DER FINDET Bei der Inspektion der Umgebung fällt uns eine Kiste auf, die da sicher nicht zum Spaß rumsteht.



GEWUSST WIE Die eben gefundene Kiste schieben wir in die Türe und unterbrechen damit das tödliche Hindernis...



ENDLICH GESCHAFFT ... und können geduckt unter den anderen Strahlen auf die andere Seite schlüpfen. Das Alien haben wir schon vorher erlegt.

Neben Klassikern wie dem Raketenwerfer, Maschinengewehr und Handgranaten sind die Strahlenwaffe und die ChemGun besonders originell.

anderen Waffen, wodurch sich die Befürchtungen, die Modi wären nur ein Spaß und brächten nichts für das Gameplay, als unbegründet erweisen. Für das Ändern der Waffenkonfiguration ist eine Wheel-Mouse übrigens sehr vorteilhaft, da Sie mit dem Mausrad einfach am schnellsten umschalten können. Bei dem stattlichen Arsenal von acht Waffen bewiesen die Entwickler Sinn für Innovationen. Neben Klassikern wie dem Raketenwerfer, Maschinengewehr und Handgranaten sind die Strahlenwaffe und die ChemGun nicht nur originell, sondern besonders durchschlagskräftig. Während erstgenannte besonders gegen mechanische Gegner ihre Stärken ausspielt, sind alle organischen Lebensformen verständlicherweise sehr empfindlich gegen hoch konzentrierte Laugen- oder Säuregeschosse. Keine Frage: Die vielfältigen Waffenoptionen und die sich daraus ergebenden taktischen Möglichkeiten tragen gehörig zum Spielspaß bei. Vor allem, weil besonders die menschlichen Widersacher clever reagieren. So suchen Ihre ehemaligen Kameraden im Gelände Feuerschutz statt einfach herumzustehen oder hechten hinter die nächste Kiste, wenn Sie beispielsweise eine Granate werfen.

Dass Sie die geballte Waffenpower mehr als nötig haben, wird spätestens nach der baldigen Begegnung mit einem alten Bekannten klar, dem General. Ihr früherer Vorgesetzter und seine Schergen haben mit Ihnen noch ein Hühnchen zu rupfen, da Sie seiner Ansicht nach Ihre Ex-Kollegen im Stich gelassen haben. Aus diesem Grund hat sich der böse General mit den Aliens verbündet, züchtet immer stärkere Kreaturen und hetzt diese auf die Menschen und insbesondere Ihren Gunman. Wie Sie bereits merken, entwickelt sich eine Story, die für einen Ego-Shooter überdurchschnittlich gut ist und im weiteren Verlauf



VORSICHT FALLE! Die Aufklärungsmission entpuppt sich als gnadenloser Hinterhalt.

Testcenter Half-Life: Gunman

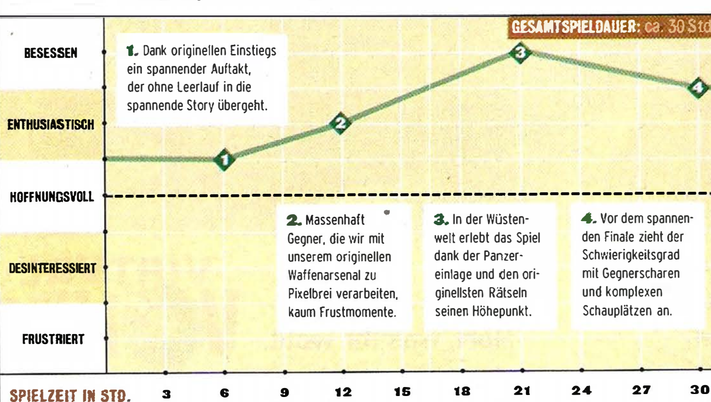
SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

Grafikkarte	Auflösung	Pentium 200 MMX 32	Pentium 200 MMX 64	Pentium II 300 64	Pentium II 300 128	K6-2 400 64	K6-2 400 128	Celeron 400 64	Celeron 400 128	Pentium III 500 64	Pentium III 500 128
Software	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
G400 (Matrox Millenium G400)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal
Savage4	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
GeForce	640 x 480	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

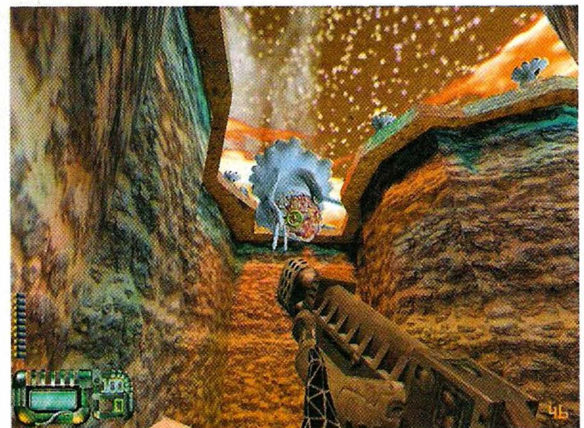
Abwechslungsreiche Unterhaltung ohne Durststrecken oder größere Frustmomente sorgen dafür, dass man *Gunman* glatt am Stück durchspielen will.



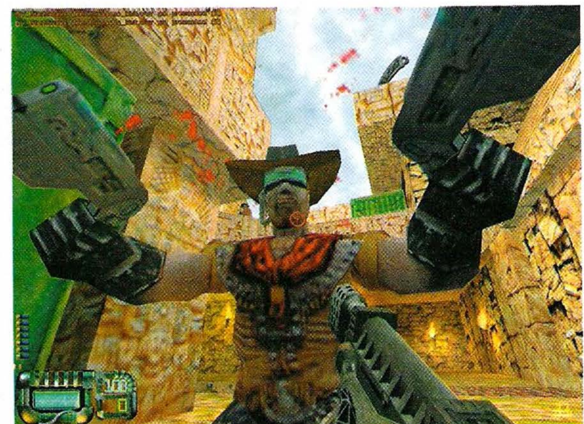
Gunman verfügt über eine großartige Atmosphäre, die maßgeblich duch zahlreiche „scripted events", also selbstablaufende Ereignisse, erzeugt wird.

diverse Überraschungen parat hält. Auch die weiteren Hauptstärken offenbart der 3D-Shooter bereits nach kurzer Spielzeit: abwechslungsreiches Leveldesign sowie eine gut durchdachte Mixtur aus Ballerei und Knobelei. Zwar bieten die Entwickler in Sachen Rätsel nichts wirklich Innovatives, schöpfen aber die gegebenen Möglichkeiten voll aus. Positiv fällt dabei auf, dass die Denkaufgaben immer in die Levels passen und nicht den Eindruck vermitteln, dass sie nachträglich oder künstlich eingebaut wurden. Und obwohl oftmals nur Türen geöffnet oder Kraftfelder deaktiviert werden müssen, ist zur Lösung deutlich mehr als das Finden des richtigen Schalters nötig. Eine haargenaue Untersuchung der näheren Umgebung bringt in der Regel die entscheidenden Hinweise, um mit dem Problem fertig zu werden.

Gunman verfügt über eine großartige Atmosphäre, die maßgeblich durch zahlreiche „Scripted Events", also selbstablaufende Ereignisse, erzeugt wird und so immer wieder für Abwechslung sorgt. Da brechen Böden unter Ihren Füßen ein, Decken oder gar halbe Gebäude stürzen in sich zusammen, ein falscher Fußtritt löst eine tödliche Falle aus. Sehr schreckhafte



ABGRUNDTIEF HÄSSLICH Die fette Alienmama hat eine wirklich ungünstige Position ausgesucht. Wer hoch steigt ...



JOHN WOO LÄSST GRÜSSEN Der Coolheitsfaktor des Gegners sinkt rapide, wenn wir mit der Schrotflinte abdrücken.



DA SIEHT MAN, WAS MAN HAT **Trotz der veralteten Grafikengine überzeugen die Lichteffekte in Gunman. Besonders bei Laserwaffen werden die diversen Waffenmodi durch verschiedene optische Gimmicks deutlich.**



Ein spannender, überraschender 3D-Shooter, der meine hohen Erwartungen erfüllt hat.

Georg Valtin

MEINUNG

Wow, was für ein Spaß! Endlich mal wieder ein klassischer Ego-Shooter nach meinem Geschmack. Abwechslungsreiche Levels, fordernde Gegner und innovative Wummen, verpackt in einer guten Story - da lacht das Herz des Actionspielers. Okay, technisch ist *Gunman* nicht das Nonplusultra, aber wer stört sich schon an der alten *Half-Life*-Engine, wenn die Entwickler derart faszinierende Schauplätze damit realisieren? Ich jedenfalls nicht. Und dass ich als besonderes Bonbon mit einem Panzer rumhantieren darf, ist mehr als nur ein Gag, sondern gehört zu den Abschnitten mit dem größten Spielspaßfaktor. Echte Kritikpunkte fallen bei *Gunman* kaum auf. Allerdings hätten ein paar mehr Gegnertypen den letzten beiden Kapiteln gut getan. Darüber hinaus ist die letzte Spielwelt derart komplex ausgefallen, dass einige Zocker sicher schon mal die Orientierung verlieren. Das trübt den hervorragenden Eindruck des gelungenen Ego-Shooters allerdings kaum.

Zeitgenossen werden aufgrund plötzlich auftauchender Gegner oftmals zusammenzucken und mit dem Herzkasper zu kämpfen haben. Für derartige Adrenalinschübe sorgten bis dato höchstens Spitzenspiele wie *Unreal, Wheel of Time* oder *System Shock 2*, was für die Klasse von *Gunman* spricht. Sie werden sich also schnell angewöhnen, vorsichtig durch die Levels zu schleichen und beim Öffnen von Türen eine wirkungsvolle Waffe zu zücken, nur für den Fall, dass ein sabberndes Alien dahinter wartet. *Gunman* bietet aber weit mehr als das Durchsuchen irgendwelcher Gebäude nach dem richtigen Ausgang. Besonders auf dem dritten Planeten, der Wüstenwelt Icnus, durchstreifen Sie großzügige Landschaften: Damit wiederlegt Rewolf Software die oft geäußerte Meinung, dass sich mit der *Half-Life*-Engine keine Außengebiete realisieren lassen. Aber nicht nur in dieser Beziehung, sondern in jeglicher Hinsicht ist die Leistung der Programmierer und Grafiker unglaublich. Was Rewolf aus der altehrwürdigen Grafikengine zaubert, beeindruckte selbst die Chefs bei Valve, die *Gunman* bei der erstmaligen Vorführung gar für Technologiestudien von *Half-Life 2* hielten. Auch die Panzerfahrt-Einlage wurde von Valve zunächst nicht ernst genommen und als programmiertechnisch nicht möglich abgetan. Falsch gedacht, denn nun ist die Fahrt mit dem Stahlkoloss ein Hauptteil des dritten Kapitels und sorgt gehörig für Laune. Und keine Angst, dass dies zu eintönig wird, denn in regelmäßigen Abständen müssen Sie wieder aus dem Vehikel aussteigen und per pedes nach Benzin suchen oder Hindernisse aus dem Weg räumen.

Half-Life: Gunman ist insgesamt recht anspruchsvoll, bietet aber mit drei Schwierigkeitsgradenauch für Einsteiger grandiosen Spielspaß. Den soll es ebenfalls im Mehrspielermodus geben, der in der vorliegenden Version allerdings genau wie die Musik noch nicht integriert war. Als besonderes Bonbon wollen die Entwickler einen Tank-Deathmatch-Modus einbauen, bei dem Sie im Panzer gegen mehrere Kontrahenten antreten. Die Systemanforderungen von *Gunman* sind aufgrund der betagten Engine - von einigen Performance-Einbrüchen abgesehen - sehr moderat, weshalb auch Actionfans ohne High-End-Rechner das Spiel in bester Qualität genießen können.

Georg Valtin



MEINUNG

Kompliment an die jungen Entwickler - die sollte man sich merken!

Florian Stangl

Kaum zu glauben, aber wahr: Obwohl die Entwickler *Gunman* als Hobby quasi nebenbei programmierten und die Grafik-Engine etliche Jahre auf dem Buckel hat, muss das Spiel aktuellen Konkurrenten wie *Voyager - Elite Force* nicht nachstehen. Im Gegenteil, denn die Anzahl der überraschend stattfindenden Ereignisse (scripted events) und die Story haben mich von Anfang an begeistert und nicht mehr losgelassen. Steuerung, Optik und Sound lassen ebenso wenig zu wünschen übrig wie das clevere Verhalten der menschlichen Gegner, die auch mal Deckung suchen und geschickt verschiedene Waffen einsetzen. Einzig und allein gegen Ende des Spiels gingen den Entwicklern offensichtlich Ideen oder Zeit aus - aber bis dahin wurde ich fast perfekt unterhalten. Herr Romero, schneiden Sie sich von den Jungs eine Scheibe ab!

TESTURTEIL — Half-Life: Gunman

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Wheel of Time 1/2000
Düsterer Fantasy-Thriller mit genialen Lichteffekten und epischer Story.

Half-Life: Gunman 12/2000
Erstklassiger Shooter, der konsequent seine Stärken ausspielt. Eines der Action-Highlights des Jahres.

ST: Voyager 10/2000
Atmosphärisch gelungener, aber leider sehr kurzer Sci-Fi-Shooter.

Kiss: Psycho Circus 9/2000
Unterhaltsame Splatterorgie um die kultverdächtigen Rock-Opas.

Daikatana 7/2000
Die Freundin von John R. ist deutlich aufregender als sein verkorkstes Spiel.

GRAFIK .... Sehr gut
Detaillierte Hintergründe und schöne Effekte.

SOUND .... Gut
Knackige Soundeffekte, Musik fehlte noch.

STEUERUNG .... Sehr Gut
Super; Wheel-Mouse für Waffenmodi vorteilhaft.

MEHRSPIELER .... -
In Testversion noch nicht enthalten.

88%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 133	Pentium II 300
24 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	BxCD-ROM
HD: 400 MB	HD: 400 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 32 Internet 32
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Ragnar gegen den Rest der Welt

Harmlos der Name, heiß das Spiel: Rund um Walhalla veranstaltet Rune einen Götterkampf bis auf die Knochen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Humanhead Studios** ■ ANBIETER **Take 2** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- 25 Levels
- 15 geschmiedete Nahkampfwaffen
- Runenzauber
- Gegner aus der Märchenwelt
- Besucher aus der Zukunft.
- Zwei Mehrspielermodi

***Rune* erzählt eine Nordlandsaga, in der Männer ihre Bierbäuche stolz vor sich her und verwegene Wuschelfrisuren auf dem Kopf tragen. Diskussionen mögen sie nicht, im Streitfall setzt es Hiebe mit baumstammgroßen Eisenwaffen.**

Weil Lügengott Loki seine Kollegen in Abgründe geschubst hat, hockt er jetzt einsam im Erdinneren fest: Höllenarrest, verordnet von Papa Odin. Ruhe herrscht deswegen aber nicht, denn draußen spuken Vasallen umher, die ihn gerne wieder ausbuddeln würden. Was die Satanistenverschnitte dazu brauchen, sind Runen, die sich im Besitz verschiedener Wikingerstämme befinden. Ein feinsinniger Plan entsteht also: Die Runenhüter sollen umgehauen und ihre Magiesteine geklaut werden.

Ihr Part in *Rune* ist der des jungen Ragnar, dessen Familie bei einer jener feigen Attacken auf See baden geht. Er selbst überlebt das feuchttraurige Desaster dank Odin, der ihn als Strafvollzieher für die bösen Jungs auserwählt hat. Doch bevor Sie Ihres Amtes walten können, werden Sie Ragnar durch versunkene Wracks tauchen, Unterweltfestungen erobern, Trollhorste verwüsten und im Gebirge andere Wickie-Brüder aufmischen lassen. Steuerungsbefehle können Sie ihm aus Sicht der dritten Person erteilen, seine Laufrichtung ganz weich per Maus bestimmen. Was bedeutend ist, denn Waffen wie Doppelaxt, Beidhänder, Streitkolben oder Hammer machen Tuchfühlung mit Zombies, Gnomen oder buschigen Eismonstern unvermeidlich. Ragnars Blutrauschanfälligkeit sowie effektvolle Runenzauber helfen in besonders prekären Lagen weiter: So züngeln um das eine Mordinstrument auf Befehl Flammen, ein anderes verpasst Kälteschocks und ein Schild dehnt sich auf Sonnenschirmformat aus. Dank toll konstruierter Levels macht sogar das Turnen über Klüfte richtig Spaß, die Grafiken sind atemberaubend und die geisterhafte Klanguntermalung ein Atmosphärepfeiler. Noch positiver fällt die Lebendigkeit der Ebenen ins Gewicht: Steine purzeln, Fallen schnappen zu, Eidechsen paaren sich, Felle dienen als Trampoline und Libellen als Flugzeuge.

Daniel Ch. Kreiss



KLEINER MANN GANZ GROSS Von wegen Knirpse kegeln: Das Duell mit dem Zwergenkönig gestaltet sich schwieriger als gedacht. Um ihn in die Knie zu zwingen, reicht Kraft nicht aus.

Witzige Überraschung: Gegen Ende gehen laserbestückte Hi-Tech-Roboter auf Ragnar los.

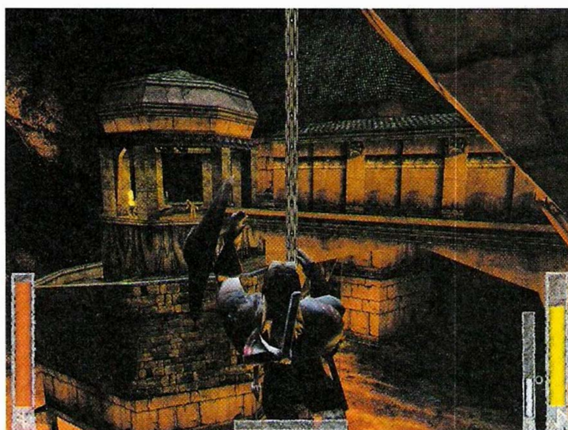


MEINUNG

Stoppeln im Gesicht und Met im Blut: Der Wikinger in mir bricht durch.

Daniel Ch. Kreiss

Mit Zentnerwaffen wild herumzufuchteln, wünsche ich mir seit langem. Hemmschuhe waren bisher: Gesetze und zu wenig Körperkraft. Aber mit Ragnar ist meine Zeit gekommen. Im Team tänzeln, blocken und treffen wir wie einst Muhammad Ali. *Rune*, das ist ein optisch schönes, krachendes *Stirb langsam* auf die nordische Art. Bedauerlich, dass die Story außenrum einfallslos erzählt wird.



TECHNISCH GENIAL Architektur, Lichtspiele, Animationen und Klänge lassen Kinnladen nach unten klappen.

TESTURTEIL Rune

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Drakan** 10/99 – Meisterwerk aus Kampf-, Drachenflug-, Akrobatik- und Denkpassagen.
- **Rune** 12/2000 – Wunderschön, atmosphärisch, abwechslungsreich: Nur wurde die Story zu schlampig inszeniert.
- **MDK 2** 7/2000 – Wahnwitzaction vor psychedelischen Kulissen: zu schräg für die Masse.
- **H. Metal F.A.K.K. 2** 10/2000 – Mit größerem (Spiel-)Umfang wären höhere Weihen möglich gewesen.
- **Heretic 2** 1/99 – Der erste packende Schwertkampfzirkus - besonders im Mehrspielerteil.

GRAFIK .... Sehr gut
Ästhetisch und voller Effekte, Staunen garantiert.

SOUND .... Sehr gut
Atmosphärisches Stimmen- und Klangwirrwarr.

STEUERUNG .... Sehr gut
Hüpfakrobatik per Maus? Geht wie geschmiert.

MEHRSPIELER .... Gut
Wo keine Bots, da keine Höchstwertung.

83% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 333	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 90 MB	HD: 660 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 16 Internet 16
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Die virtuelle Camel-Trophy

Mit Insane kommen unterforderte Offroad-Profis endlich auch auf dem PC zu ihrem Recht.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Invictus** ■ ANBIETER **Codemasters** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **24. November 2000** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- Über 20 Autos
- Geheime Bonuswagen
- 5 Rennligen
- 7 Spielmodi
- 20 Spielareale
- Geländeeditor

Renneinsatz für Schlammspringer: In *Insane* verlassen Sie mit schweren Allrad-Boliden die Welt der Asphaltstraßen und machen sich in freier Wildbahn auf die Jagd nach Punkten und Platzierungen.

Obwohl ein Großteil der Allrad-Gemeinde ihre Fahrzeuge im Alltag wohl niemals abseits befestigter Straßen bewegt, umgibt die Nachfahren des klassischen Jeeps auch heute noch eine Aura von Freiheit und Abenteuer. Mit *Insane* bekommen Camel-Männer ohne eigenen Geländewagen Gelegenheit, ihre Fahrkünste in schwierigstem Terrain zu beweisen. Das Spiel simuliert fünf Rennligen, die in verschiedenen Ländern (Niger, Irland, Australien) stattfinden. Um eine Liga erfolgreich abzuschließen, müssen Sie in den einzelnen Prüfungen genügend Meisterschaftspunkte sammeln. Gelingt dies, rücken Sie in die nächste Liga auf, wo neue Strecken und stärkere Autos zur Verfügung stehen. Je nach Klasse erwarten Sie die unterschiedlichsten Herausforderungen: Die Querfeldein-Rennen über Checkpoints kommen dem traditionellen Motorsport am nächsten. Disziplinen wie Capture the Flag oder Destruction Zone erinnern an actionreiche Fahrspiele wie *Destruction Derby*. Hier gilt es, durch Erobern und Halten einer Flagge oder eines bestimmten Gebiets Punkte zu sammeln und seine Konkurrenten mit unfairen Manövern aus dem Rennen zu kicken. Alle Wettbewerbe finden im offenen Gelände statt: Wie in *Motocross Madness 2* gibt es keine befestigten Straßen und der Spieler muss sich den Weg zum nächsten Tor oder Checkpoint selber suchen. Ein intelligenter Wegweiser hilft zwar bei der Orientierung, oft erweist sich in den extrem hügeligen Landschaften aber der kürzeste Weg nicht als der schnellste. Im Setup passen Sie die Wagen an die Rennbedingungen an: Wem die drei vorgegebenen Konfigurationen Rennen, Gelände und Standard nicht ausreichen, der kann in der Werkstatt an allen wichtigen Fahrzeugparametern herumfeilen.

Die hochbeinigen Ungetüme fahren sich naturgemäß völlig anders als reinrassige Sportwagen. Lange Federwege, fette Reifen und ein hoher Schwerpunkt fordern bei hohen Geschwindigkeiten eine gefühlvolle Hand am Lenkrad.

Sascha Gliss

Die etwas flache und triste Optik verhindert Insanes Aufstieg in die Königsklasse der Raserspiele.



KING OF THE HILL In der Destruction Zone müssen Sie bestimmte Gebiete erobern und verteidigen. Für jeden gelungenen Crash winken außerdem Bonuspunkte.



Außen pfui, innen hui! Das beste Off-Road-Spiel seit Motocross Madness 2.
Sascha Gliss

MEINUNG

Realistische Fahrphysik, originelle Spielmodi und interessantes Streckendesign machen *Insane* zum Lichtblick für Geländewagen-Fans. Das Liga-System hält den Spieler mit einer Vielzahl an geheimen Autos und Strecken bei der Stange. Bei Capture-the-Flag-Matches im Netz läuft *Insane* zur Hochform auf. Die triste Optik verhindert allerdings eine höhere Gesamtwertung.



AUG IN AUG Im Cockpit steuern Sie Ihren Blickwinkel mit der Maus. Trotzdem ist diese Perspektive wenig übersichtlich.

TESTURTEIL — Insane

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Need for Speed: Porsche** 5/2000 — Actionreiches Raserspiel mit hervorragender Optik und toller Fahrphysik.
- **Motocross Madness 2** 8/2000 — *Insane* auf zwei Rädern: Motocross-Rennen im Edel-Look.
- **Insane** 2/99 — Macht trotz unspektakulärer Grafik viel Spaß. Außergewöhnliche Wettbewerbe sorgen für Abwechslung.
- **Midtown Madness 2** 12/2000 — Raserspaß on-road: grafisch ebenfalls ziemlich schwach.
- **Test Drive Off-Road 3** 2/2000 — Indiskutable Offroad-Gurke mit kruder Grafik und schlimmer Fahrphysik.

GRAFIK .... Befriedigend
Größtenteils leere Landschaften, triste Texturen.

SOUND .... Gut
Brüllende Motoren, fetziger Soundtrack

STEUERUNG .... Gut
Realistisch schwammig, aber gut beherrschbar.

MEHRSPIELER .... Gut
Kostenlose Online-Liga auf dem Codemasters-Server.

79%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 100 MB	HD: 250 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✓ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 8
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✗

Das Dorf der verlorenen Seelen

Ein Besuch im Örtchen Burkittsville kann tödlich sein. Das Spiel zum Kinohit ist nichts für schwache Nerven.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Terminal Reality** ■ ANBIETER **Take 2** ■ PREIS **Ca. DM 50,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Erstes Spiel einer auf dem Kinohit basierenden Trilogie
- Nocturne-Grafikengine
- Nur ca. 15 Stunden Spielzeit
- Je vier Schwierigkeitsgrade für Kämpfe und Rätsel

Haben Sie Angst im Dunkeln? Dann sollten Sie von diesem Spiel lieber die Finger lassen. *Rustin Parr* lehnt sich an Motive des Horrorfilms *The Blair Witch Project* an – und ist mindestens genauso erschreckend.

Im ersten Teil der *Blair Witch*-Trilogie übernehmen Sie die Rolle der aus dem gruseligen Action-Adventure *Nocturne* bekannten Ärztin Doc Holliday. Sie werden in das verschlafene Dorf Burkittsville geschickt, um dort eine Reihe grauenhafter Morde aufzuklären. Sieben Kinder wurden entführt und grausam verstümmelt. Nur eines überlebte, ist seitdem aber stumm. Gleichzeitig häufen sich die Berichte über eine Hexe, die angeblich im nahe gelegenen Wald ihr Unwesen treibt. Zunächst scheint in Burkittsville alles in Ordnung zu sein. Gespräche mit den Bewohnern verlaufen ruhig und informativ, jeder ist freundlich und zuvorkommend. Doch kaum bricht die Nacht herein, ändert sich das Bild: Unheimliche Geistwesen tauchen auf, Bewohner verwandeln sich in Zombies – und Doc Holliday hat alle Hände voll zu tun, das Geheimnis des Dorfes zu lüften.

Blair Witch Volume One: Rustin Parr spielt sich in erster Linie wie eine *Nocturne*-Episode: Die ersten zwei Stunden erkunden Sie die Ortschaft, sprechen mit Bewohnern und sammeln Informationen über das Verbrechen. Die ersten Actionsequenzen lassen zunächst noch auf sich warten. Erst wenn es dunkel geworden ist in Burkittsville, kommen Sie auch dazu, sich mithilfe von Gewehren, Äxten, Pistolen und allerlei Zusatzequipment (Radargeräte, Gespenstersensoren, Taschenlampe) gegen Geister, Monster und zahlreiche Zombies zu wehren. Leider gestalten sich die Kämpfe aufgrund der etwas ungenau und langsam reagierenden Steuerung schwieriger, als sie eigentlich sind.

Optik und Atmosphäre von *Rustin Parr* sind grandios. Die grausigen Untoten sorgen ebenso wie die düsteren Kulissen und der exzellente Soundtrack für eine Gruselstimmung, deren Intensität sogar die Schockeffekte des Klassikers *Resident Evil* harmlos erscheinen lässt.

Andreas Sauerland

Wie in einem guten Horrorfilm läuft das Grauen langsam an, um zum Finale in eine Reihe höllischer Schockeffekte zu münden.



DORFGEMEINSCHAFT Die Bewohner der heimeligen Kleinstadt Burkittsville verbindet ein grausiges Geheimnis. Schon bald werden einige von ihnen nicht mehr am Leben sein ...



MEINUNG

Kurz, aber heftig: Das erste Blair-Witch-Spiel sorgt für Alpträume und Nervenkrisen.

Andreas Sauerland

Rustin Parr ist wie ein guter Horrorfilm. Die *Blair Witch*-Adaption läuft grollend langsam an, wird dann immer bedrohlicher und serviert gegen Ende einen Schockeffekt nach dem anderen. Kinomuffel brauchen sich übrigens nicht zu grämen: Das Spiel ist ohne Kenntnis der Vorlage zu verstehen. Gruseliger wird's aber, wenn Sie Burkittsville auch auf der Leinwand schon bewundert haben.



BLUTBAD Schon in der ersten Nacht wird Doc Holliday von Untoten attackiert. Hier hat sie sich erfolgreich gegen den Sheriff gewehrt.

TESTURTEIL — Blair Witch

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Blair Witch Vol. 1** 12/2000 — Der erste Teil der *Blair Witch*-Trilogie besticht durch seine Atmosphäre und jede Menge Schockeffekte.
- **Nocturne** 12/99 — Nervenzerfetzender Horror mit toller Grafik, aber ungenauer Steuerung.
- **Resident Evil3:** 12/2000 — Der dritte Teil der Horrorserie um eine Stadt voller Zombies.
- **Dino Crisis** 8/2000 — Konsolenumsetzung mit mangelhafter Technik.
- **Resident Evil** 10/97 — Dieses Spiel löste eine ganze Welle von Horrorspielen aus.

GRAFIK .... Sehr gut
Fantastische Licht- und Schatteneffekte.

SOUND .... Gut
Die Soundkulisse trägt zum Gruseln bei.

STEUERUNG .... Befriedigend
Stellenweise zu langsam und ungenau.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

79%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	32xCD-ROM
HD: 610 MB	HD: 900 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD .... –
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Vizemeister nach Verlängerung

Mit schöneren Spielszenen und vereinfachten Menüs setzt der Kicker erneut zum Sturm auf die Tabellenspitze an.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Heart-Line** ■ ANBIETER **Koch Media** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK
- Über 500 Vereine
- Über 10.000 Spieler
- Alle wichtigen europäischen Ligen und Wettbewerbe
- Keine FIFA-Lizenz
- Editor zum Erstellen der Originalnamen

Nur kurz konnte *Kicker* letztes Jahr die Lorbeeren des besten Fußballmanagers für sich beanspruchen. Der Altmeister *Anstoss* überflügelte im dritten Teil mit besserer Optik und realistischerem Spielablauf den Aufsteiger. Der tritt nun generalüberholt erneut zum Kampf um die Meisterschaft an.

Wieder lenken Sie als Mischung aus Trainer und Manager die Geschicke Ihres Ligateams von A bis Z. Sie kümmern sich nicht nur um Spielereinkäufe, Stadionausbau und Werbeverträge, sondern bestimmen auch die Mannschaftsaufstellung, stellen Trainingspläne auf und organisieren Freundschaftsspiele. Wer mit Verhandlungen wenig am Hut hat, kann bis zu vier Computermanager einteilen und sich beispielsweise darauf konzentrieren, die perfekte Viererkette auszutüfteln. Gerade die ehemals überkomplizierte Mannschaftsführung haben die Entwickler stark vereinfacht. So gibt es statt 999 Stärkepunkten nun derer zwölf und die Aufstellung lässt sich dank komfortabler Automatikfunktionen mit wenigen Mausklicks den eigenen Wünschen anpassen. Wie Sie Ihr Team auflaufen lassen, wirkt sich deutlich auf seine Performance aus. Die live berechneten Spielszenen zeigen Schwachstellen auf und verdeutlichen gelungene Kombinationen. Sie können jederzeit eingreifen und die Taktik wechseln, geschwächte Balltreter gegen frische ersetzen oder sogar selbst einen Spieler dirigieren. Die etwas bewegungsarmen Kicker des Vorgängers haben die Entwickler durch gerenderte Figuren ersetzt, die allerdings nach wie vor über einen 2D-Rasen rennen – mit den 3D-Fußballern aus *Anstoss 3* oder *Bundesliga 2000* können die Kicker-Protagonisten optisch nicht mithalten. Außerdem neu: der Karrieremodus. Der ist zwar nicht ganz so flexibel wie der von *Anstoss 3* (eine Entlassung droht Ihnen selbst beim Abstieg nicht), belohnt Sie bei gelungenen Aktionen aber mit Managerpunkten, mit denen Sie Spielereigenschaften verbessern oder Verhandlungen beeinflussen können. Das Menüsystem erlaubt den Zugriff auf alle wichtigen Aktionen mit wenigen Mausklicks. Dank konfigurierbarer Buttons haben Sie außerdem Ihre Lieblings-Einstellungen immer griffbereit.

Rüdiger Steidle

Es reicht nicht ganz: Anstoss 3 behält fürs Erste die Genre-Führung.



TOR, TOR! Teilweise kommt es zu arg unrealistischen Szenen wie einem Flugkopfball aufs Tor von der Mittellinie aus. Das tut der Spannung der Übertragungen aber keinen Abbruch.



MEINUNG

Anstoss 3 ist insgesamt einfach noch ein bisschen hübscher, umfangreicher und realistischer.

Rüdiger Steidle

Das einjährige Training hat aus dem *Kicker Fußballmanager* zwar keinen *Anstoss*-Killer gemacht, wohl aber ein ohnehin sehr gutes Programm verfeinert und viele Ecken und Kanten ausgebügelt. Die grafischen Verbesserungen halten sich in Grenzen, weit besser gefällt mir da schon das neue Spieler- und Aufstellungssystem, das wesentlich einfacher ist als das alte.



VIERERKETTE Die Aufstellung geht nun wesentlich flotter von der Hand. Automatikfunktionen erleichtern die Arbeit des Trainers.

TESTURTEIL Kicker Fußballmanager 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Anstoss 3 3/2000
Ascarons Fußballmanager hält den Genre-Thron noch immer besetzt.

Kicker Fußballm. 2 12/2000
Sinnvolle Detailverbesserungen, aufpolierte Optik und einige neue Features – rundum gelungenes Update.

Kicker Fußballm. 11/99
Wer mit dem Vorgänger noch glücklich ist, hat keinen Update-Zwang.

Bundesliga 2001 11/2000
Der Konkurrent von Electronic Arts mit Originallizenz, sonst unterlegen.

Anpfiff 12/2000
Spielerisch schlechter als der Wettbewerb und dazu noch fehlerhaft.

GRAFIK .... Befriedigend
Aufgeräumte Menüs, schwache Spielszenen.

SOUND .... Befriedigend
Die Stadion-Sounds könnten atmosphärischer sein.

STEUERUNG .... Gut
Übersichtlich und simpel, ganz selten verworren.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Am besten immer noch zu zweit an einem Rechner.

85%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233 MMX	Pentium II 400
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 526 MB	HD: 526 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 8 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 8
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

■ **HARTE SITTEN**
Ellbogen ins Gesicht, Stock auf den Kopf – Eishockeyspieler müssen einiges aushalten. Wer ungestraft draufhalten will, verbindet dem Schiedsrichter virtuell die Augen.

Mitten in die Fresse rein

Eishockey ist hart, PC Games ist härter: Wir prüfen, ob die achte Auflage die hohen Erwartungen erfüllen kann!

FAKTEN ■ ENTWICKLER **EA Sports** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK
- Alle Teams der NHL
- Neue Animationen
- Trikot-Editor
- Eingeschränkte Spielmodi
- Erweiterte Einstellmöglichkeiten



Die Fangemeinde ist gespannt: Ist *NHL 2001* besser als seine Vorgänger? Was hat EA Sports an Neuerungen reingepackt? Und kann der Stanglnator den Stanley Cup wieder verteidigen? Nach zahllosen durchspielten Nächten weiß PC Games die Antworten.

Was ist neu in diesem Jahr? Neben einer kräftigen Frischzellenkur für die Grafik sind es etliche Einstellmöglichkeiten, die *NHL 2001* flexibler gestalten als früher. Außerdem spendierte EA Sports einen Trikot- und Logo-Editor – offensichtlich war man sich in Vancouver bewusst geworden, dass *NHL*-Fans schon seit geraumer Zeit selbst Hand an das Hemden-Design der Spieler legen. Doch der Reihe nach: Im wie immer umgestalteten Hauptmenü fällt zuerst der große Punkt „Online-Spiel" auf, danach die Option „Online-Liga". Beide ermöglichen das Spielen im Internet, allerdings mit Einschränkungen. Abgesehen von häufig auftretenden Synchronisierungsfehlern dürfen Sie nicht einfach Ihre selbst gestaltete Mannschaft in einer Online-Liga antreten lassen. Ligen und Turniere sind auf die NHL-Teams sowie die Nationalmannschaften beschränkt – zumindest, bis Fans sich erneut der Sache annehmen und dies ändern. Das Basteln eigener Vereine mit frischen Logos ist relativ simpel und auch nur eingeschränkt möglich. Ihr Logo muss nämlich in eine bestimmte Form passen, außerdem darf das Aussehen der mitgelieferten Trikots nicht selbst verändert werden. Die Ergebnisse sind zwar ganz passabel, aber weit vom Optimum entfernt.

Egal – die meisten *NHL*-Veteranen wollen sowieso nur wissen, wie sich *NHL 2001* im Vergleich zum Vorgänger spielt. Die gute Nachricht ist, dass sich erfahrene Kufenflitzer neu auf das Programm einstellen dürfen. Die Mitspieler sowie die Gegner laufen neue Wege, positionieren sich anders und spielen sich geschickter frei. Zusammen mit den umfangreichen KI-Optionen steigt dadurch der Schwierigkeitsgrad spürbar an. Allerdings haben die Manipulationen am Gegnerverhalten zur Folge, dass gleichzeitig auch die eigenen Möglichkeiten beschränkt werden, indem man beispielsweise die Geschwindigkeit der Pässe herabsetzt. Wirklich schlauer sind die Computerspieler nicht geworden. Wenigstens dürfen Sie sich nun das Spiel so an Ihre spielerischen Fähigkeiten anpassen, dass man über dieses Manko hinwegsehen kann. Zusammen mit den erweiterten Taktiken und den abwechslungs-



JUBEL NHL 2001 enthält unzählige neue Animationen für Siege und Niederlagen.

reicheren Toren entsteht so der Eindruck, dass *NHL 2001* wieder ein Stückchen näher an echtes Eishockey herangekommen ist. In der aktuellen Version sind weniger Glückstreffer, die sich keiner erklären kann, möglich als früher. Durch die bessere und weitgehend ruckelfreie Zeitlupenfunktion lässt sich gut erkennen, warum der Goalie einen Schuss nicht halten konnte. Das Abfeuern von Schlagschüssen funktioniert tadellos, Weitschüsse von der Blauen Linie ebenfalls – allerdings hängt die Trefferquote mehr denn je von den Fähigkeiten des jeweiligen NHL-Stars ab.

Die Steuerung hat EA Sports nur rudimentär verändert – viel verbessern konnte man dabei auch nicht. Sie haben nun die Möglichkeit, neben den vier Tasten für Pässe, Schüsse, Beschleunigung und Übersteiger weitere Buttons für die Taktikauswahl oder die Steuerung des Torhüters zu belegen. Größter Unterschied zu den Vorgängern sind die neuen Animationen der Spieler, wenn es um schnelle Richtungswechsel geht. Im Gegensatz zu *NHL 2000* oder echtem Eishockey müssen die Kufenflitzer nicht abstoppen, wenn sie die Richtung um 180 Grad wechseln wollen. Wie bei vielen arcadelastigen Konsolenspielen üblich dürfen die *NHL*-Cracks elegant auf der Stelle drehen, ohne langsamer zu werden. Das ändert sich auch nicht, wenn Sie das Spiel im Hauptmenü von „Arcade" auf „Simulation" umstellen – es beeinflusst lediglich Spieltiefe und -geschwindigkeit.



HARTER ZWEIKAMPF Die Abwehrspieler gehen deutlich aggressiver auf den angreifenden Spieler los. Das Halten von Gegnern ist dagegen für den menschlichen Spieler erschwert worden, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.

Einfach viele harte Checks landen – sagt PC Games nach den Erfahrungen aus einer durchspielten Saison.

Eine auf den ersten Blick unverständliche Neuerung ist das so genannte „Schwung-Meter", eine holprig übersetzte Anzeige für den spielerischen Druck, den Ihr Team ausübt – oder auch nicht. Wie das geht? „Halte den Puck bravourös und schieße dann ein tolles Tor", orakelt das dünne Handbuch. Einfach viele harte Checks landen – sagt PC Games nach den Erfahrungen aus einer durchspielten Saison. Je mehr Schwung Sie haben, desto schneller werden Ihre Spieler. Wer sich mehr Oberwasser erspielt, ist im Vorteil, doch meist schwankt die Überlegenheit zwischen beiden Teams hin und her. Bei einem allzu deutlichen Unterschied der beiden Mannschaften kann der Schwung es sich bei nur einem Team gemütlich machen. Ebenso wie die Fähigkeiten der einzelnen Spieler sind auch die Leistungsmerkmale der *NHL*-Teams deutlich differenzierter als früher. Beeinträchtigt wird die Freude darüber nur durch die einheitlich doofen Aktionen der Torhüter und Stürmer



AUF EIN NEUES Der auf Wunsch automatische Reihenwechsel funktioniert problemloser als in früheren Versionen.



SO WIRD'S GEMACHT In den weitgehend ruckelfreien Zeitlupenwiederholungen lässt sich gut erkennen, wie ein Tor erzielt wurde. Hier wurde die Abwehr gekonnt umkurvt.



SELBSTDARSTELLER VOR Das Erstellen neuer Spieler geht problemlos. Das Basteln neuer Trikots und Logos ist zwar etwas eingeschränkt, wertet NHL 2001 aber enorm auf. Mit dem eigenen Verein macht das Spielen noch mehr Spaß.

Mini-Testcenter

Installiert und läuft

- Kopieren Sie die Daten für den Spielkommentar auf die Festplatte – das spart Ruckler
- Mit 128 MByte RAM gibt es weniger Pausen

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

(Getestet mit Auflösung 1.024x768 und 64MB RAM)

	Pentium 200MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III500
Software	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
G 400	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Voodoo 2	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo 3	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
Riva TNT	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
Riva TNT 2	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Kommentar

Mit allen Details ruckelt NHL 2001 selbst mit 900 MHz. Verringern Sie die Details um 20 Prozent, um es deutlich zu beschleunigen!

Die Schmerzgrenze

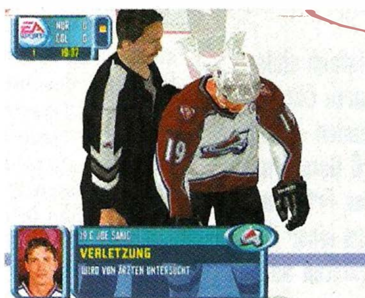
Pentium II 266
32 MB RAM
Voodoo 2

Ohne 3D-Karte läuft NHL 2001 erst gar nicht, doch viel wichtiger ist ein schneller Prozessor. Mit einer schwachen CPU sollten Sie mindestens eine Voodoo2 besitzen.

Die Kufen-Deppen verhaken sich nämlich mit schöner Regelmäßigkeit in den Maschen und können sich dann weder bewegen noch den Puck abspielen.



MAL MICH AN! Die mitgelieferten Trikots verschönern Sie durch neue Logos.



AUF WIEDERSEHEN Verletzte Spieler werden vom Arzt aus dem Stadion geleitet.

hinter dem Tor. Die Kufen-Deppen verhaken sich nämlich mit schöner Regelmäßigkeit in den Maschen und können sich dann weder bewegen noch den Puck abspielen. Da hat wohl jemand bei der KI-Programmierung gepennt und auch die Sprachausgabe liegt nicht immer richtig.

Manchmal verkündet das ansonsten sehr gute Kommentatorengespann Marc Hindelang und Gerhard Leinauer, dass zum Beispiel während einer Saison San Jose gegen San Jose 5:1 gewonnen hätte oder es keine Strafzeiten gäbe, obwohl gerade ein Spieler in die Kühlbox geschickt wurde. Ansonsten ist die Sprachausgabe ebenso lobenswert wie die Möglichkeit nunmehr offiziell die Musikstücke austauschen zu können. Nur wo man das entsprechende Extra-Programm dafür findet, hätte Electronic Arts dem Käufer schon sagen können. Wer es nicht weiß: Auf unserer CD und DVD erhalten Sie den so genannten Ditty-Importer. Damit konnte der Stanglnator bei seinem Stanley-Cup-Gewinn auch seinen Lieblingssong hören ...

Florian Stangl

AUF DER CD-ROM!
Testen Sie die Demo oder begutachten Sie den Video-Test!



MEINUNG

Mehr Verbesserungen als zuvor, aber auch neue Probleme ...

Florian Stangl

Jedes Jahr das gleiche Problem: Rechtfertigen die Neuerungen von *NHL* den Kauf oder reicht der Vorgänger? Ja - weil NHL 2001 die beste Eishockey-Simulation ist. Und mehr Spaß macht als *NHL 2000*, trotz kleinerer Mängel. *NHL*-Veteranen dürfen sich über eine andere Spielweise freuen, die durch die neuen KI-Optionen herausfordernder denn je ist. Einsteigern kommt die erweiterte Einstellvielfalt zugute, so dass nun wirklich jeder den passenden Schwierigkeitsgrad finden sollte. Grafisch setzt *NHL 2001* ohnehin neue Maßstäbe. Bei aller Freude muss sich EA Sports auch Kritik gefallen lassen: Die Onlinespiele leiden unter Synchronisationsfehlern und dass man selbst erstellte Teams nicht mal in Turnieren einsetzen darf, ist schlichtweg eine Frechheit. Bleibt also wieder die Hoffnung, dass sich das bis zum nächsten Jahr bessert!

TESTURTEIL NHL 2001

IM VERGLEICH

Die Alternativen kurz vorgestellt.

NHL 2001 12/2000
Viele Detailverbesserungen, aber enorm Hardware-hungrig. Für Profis eine echte Herausforderung!

NHL 2000 11/99
Für Einsteiger eine optimale Wahl - schön, schnell und gut.

FIFA 2000 12/99
Sehr gutes Fußballspiel, das aber verbesserungsfähig ist.

Actua Ice Hockey 2 07/99
Schwacher Versuch von Gremlin, den EA Sports mühelos blockte.

Sydney 2000 10/2000
Anstrengende Alternative für Freunde der Olympischen Spiele.

GRAFIK .... Sehr gut
Besser denn je, aber auch Hardware-hungriger.

SOUND .... Gut
Gewohnt hohes Niveau, wiederholt sich aber.

STEUERUNG .... Sehr gut
Lässt sich allen Bedürfnissen anpassen.

MEHRSPIELER .... Ausreichend
Mordsgaudi an einem PC, schwach im Internet.

90%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 100 MB	HD:585 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 5 Netzwerk 12 Internet 12
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Verdeckter Ermittler

Auf der PlayStation ist Metal Gear Solid längst ein Kultspiel. Aber kann es auch in der PC-Version überzeugen?

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Konami** ■ ANBIETER **Microsoft** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Umsetzung des erfolgreichen PlayStation-Klassikers
- Enthält zusätzlich 300 Virtual-Reality-Trainingsmissionen
- Auflösung bis zu 1.024x768 Bildpunkten
- Über 30 Waffen
- Speicherpunktsystem



■ TRÄUMENDER TERRORIST Die Wachen agieren eigentlich sehr intelligent. Nur gelegentlich hat Solid Snake das Glück, einen der Übeltäter im Schlaf überraschen zu können.

Schleichen, spionieren, strangulieren. In *Metal Gear Solid* können Sie sich einiges leisten – Sie dürfen sich dabei nur nicht erwischen lassen.

In dem düsteren Agententhriller übernehmen Sie die Rolle des Spezialagenten Solid Snake, dem gleich zu Beginn ein eigentlich unmöglicher Auftrag gestellt wird. Im Alleingang, ohne Waffen und Rüstung, wird er in eine militärische Basis geschickt, in der sich eine internationale Terroristengruppe eingenistet hat. Die genetisch veränderten Supersoldaten der geheimen Organisation haben sich die Kontrolle über zwei Atombomben verschafft und drohen nun, die ganze Welt in Schutt und Asche zu legen.

Sie steuern Solid Snake per Tastatur oder Gamepad durch die düstere Basis. Hierbei stehen Ihnen wahlweise eine Third-Person-Ansicht von schräg hinten oder die Ego-Perspektive zur Verfügung. Letztere erwies sich im Test als ausgesprochen unpraktisch und ist eigentlich nur als gelegentliche Orientierungshilfe zu empfehlen. Obwohl Sie im Laufe des Spiels an insgesamt mehr als 30 verschiedene Waffen kommen, haben Sie als Einzelkämpfer kaum eine Chance gegen die erdrückende Übermacht der Gegner. Es kommt also darauf an, so lange wie möglich unentdeckt zu bleiben. Statt wüst auf alles zu ballern, was sich bewegt, schleichen Sie durch dunkle Gänge, verstecken sich in und hinter Kisten, weichen Überwachungskameras aus und meiden den Kontakt mit dem Feind, wo Sie nur können. Hilfreich in diesem Zusammenhang ist vor allem der Radarbildschirm, auf dem Sie die Position und das Sichtfeld der zahlreichen Wachen und Soldaten erkennen können. Werden Sie trotz aller Vorsicht von einem der Terroristen entdeckt, sollten Sie die Beine in die Hand nehmen und sich schnellstens ein zuverlässiges Versteck suchen. Ist der Gegner erst einmal auf Sie aufmerksam geworden, jagt er Sie unerbittlich – allerdings nur für eine gewisse Zeitspanne. Gelingt es Ihnen, sich lange genug vor den schießwütigen Übeltätern zu verbergen, beruhigen sich die aufgescheuchten Genossen und laufen wieder an ihren ursprünglichen



AUF DER CD-ROM! Auf unserer CD finden Sie diesen Monat die spielbare Demo.



AUF LEISEN SOHLEN Da die Wachen auch auf akustische Signale reagieren, ist eine möglichst lautlose Vorgehensweise gefragt.

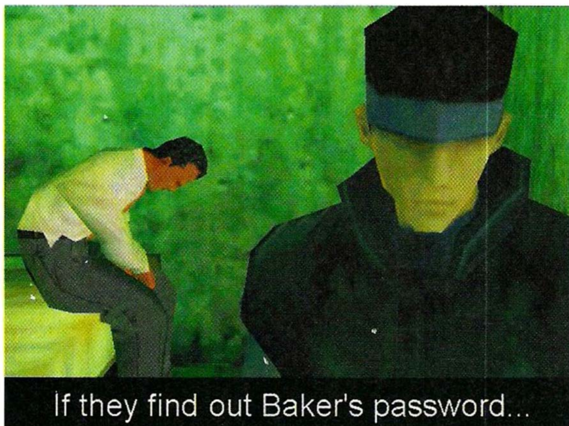
Schleichen statt schießen. In Metal Gear Solid haben Sie nur eine Überlebenschance, wenn Sie möglichst lautlos und umsichtig vorgehen.



STRENG BEWACHT Im Alleingang in diese Basis einzudringen, ist kein Kinderspiel. Trotz über 30 Waffen haben Sie die besten Chancen, wenn Sie Kämpfe prinzipiell vermeiden.

Standort zurück. Besonders in diesen Phasen erinnert der Spielverlauf sehr an die Abenteuer des Meisterdiebs Garrett oder auch *System Shock 2*. Neben der permanenten Suche nach einer sicheren, dunklen Ecke müssen Sie auch vereinzelte Rätsel lösen, Fallen entschärfen, geheime Durchgänge finden und sich mithilfe einer Infrarotbrille durch ein Gewirr von Laserfallen schlängeln. Die Missionen sind ausgesprochen abwechslungsreich gestaltet; gleichzeitig sorgen die fast schon filmreife Inszenierung des Spektakels und die durch verschiedene Drehungen und Wendungen immer wieder überraschende Hintergrundgeschichte für zusätzliche Spannung. Rein inhaltlich ist somit alles in bester Ordnung. Schon nach wenigen Minuten entwickelt *Metal Gear Solid* eine Dynamik und Atmosphäre, die sich durchaus mit dem in dieser Hinsicht überragenden *Deus Ex* vergleichen lässt. Weitaus weniger erfreulich ist allerdings die technische Seite: Trotz hoher Bildschirmauflösungen und 3D-Unterstützung kann *Metal Gear Solid* nicht ansatzweise das Niveau vergleichbarer Spiele erreichen. Die Grafik wirkt grob; insbesondere die Gesichter der Figuren sind verwaschen und konturlos. Die verschiedenen Menüs erinnern fatal an typische Konsolenumsetzungen à la *Resident Evil* und die Szenen, in denen Solid Snake per Funkgerät mit seinen Kollegen daheim in Kontakt tritt, spotten jeder Beschreibung. Neben der enttäuschenden Optik dürfte vor allem das Speichersystem für die eine oder andere Nervenkrise sorgen: Obwohl es theoretisch möglich ist, den Spielstand zu jedem beliebigen Zeitpunkt zu sichern, beginnen Sie nach dem Ableben grundsätzlich an einem so genannten Continue-Point, also an einem zentralen Punkt im Level, der unter Umständen weit vor dem Ort Ihres ursprünglichen Todes liegt.

Andreas Sauerland



KOPFLOS In den Zwischensequenzen werden die grafischen Schwächen deutlich: Die Figuren scheinen gar keine Gesichtszüge zu haben.

Mini-Testcenter

Installiert und läuft

- Wählen Sie im Zweifelsfall eine niedrigere Detailstufe. Bei Performanceproblemen wirkt ein Aufstocken des Hauptspeichers wahre Wunder.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

(Getestet mit Auflösung 800x600 und 64 MB RAM)

	Pentium 200MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III500
Software	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
G 400	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal
Voodoo2	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel
Voodoo3	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal
Riva TNT	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel
Riva TNT 2	Technisch unmöglich	Optimal	Akzeptabel	Optimal
GeForce	Technisch unmöglich	Optimal	Akzeptabel	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Kommentar

Um Kompatibilitätsprobleme auszuschalten, sollten Sie für *Metal Gear Solid* die neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte installiert haben.

Die Schmerzgrenze

Pentium II 32 MB RAM 3D-Grafikkarte mit 4 MB

Ohne 3D-Karte sollten Sie *Metal Gear Solid* gar nicht erst installieren. Die Softwaredarstellung ist unzumutbar langsam und für heutige Verhältnisse inakzeptabel hässlich.



MEINUNG

Trotz technischer Mängel kann Metal Gear Solid auf spielerischer Ebene überzeugen.

Andreas Sauerland

Hier ist der Beweis, dass zu einem guten Actionspiel mehr gehört als geniale Effekte und Supergrafik: Wer einen Blick auf *Metal Gear Solid* wirft, wird zunächst von der groben Konsolenoptik und den grottenhässlichen Menüs enttäuscht sein. Doch ähnlich wie *Deus Ex* oder *Dark Project* entwickelt sich auch hier innerhalb kürzester Zeit eine Sogwirkung, die den Spieler immer tiefer ins Geschehen zieht. Die filmreife Inszenierung der mysteriösen Hintergrundgeschichte, die Atmosphäre konstanter Bedrohung und ein fast schon genialer Spannungsaufbau trösten perfekt über die technischen Unzulänglichkeiten hinweg. Fans von *System Shock 2* und anderen intelligenten Shootern sollten sich nicht abschrecken lassen und einen Blick riskieren – vorausgesetzt, Sie haben keine Vorbehalte gegen einen ordentlich gesalzenen Schwierigkeitsgrad und das ärgerliche Speichersystem.

TESTURTEIL — Metal Gear Solid

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Dark Project 2 5/2000
In puncto Spannung und Atmosphäre weiterhin ungeschlagen.

Der Meisterdieb 2/99
Auf dem PC ist Meisterdieb Garrett der Erfinder des 3D-Schleichers.

Deus Ex 8/2000
Faszinierender Sci-Fi-Thriller um Verschwörungstheorien und eheimbünde

MDK 2 7/2000
Auch in dem schrillen Actionspaß von Bioware ist Köpfchen gefragt.

Metal Gear Solid 12/2000
Die Umsetzung des PlayStation-Klassikers hinkt in technischer Hinsicht der Konkurrenz hinterher.

GRAFIK .... Ausreichend
Grobe Menüs und verwaschene Texturen

SOUND .... Gut
Stimmungsvolle Musik in Soundtrack-Qualität

STEUERUNG .... Gut
Mit Gamepad oder Tastatur spielbar.

MEHRSPIELER ..... keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

79%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 300 MB	HD: 800 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD .... –
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Hals- und Beinbruch

Mit dem Skateboard unter den Füßen stürzen Sie sich in waghalsige Manöver.

FAKTEN ■ ANBIETER **THQ** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- 6 abwechslungsreiche Einzelspielermodi
- 40 Levels
- 60 Trickbewegungen
- 14 Profiskater zur Auswahl
- 4 Mehrspielermodi für bis zu 6 Personen



NICHT MAL FLIEGEN IST SCHÖNER Im Stuntmodus ist vor allem gutes Timing gefragt, da Sie ohne den exakten Absprung nicht bis zur Landefläche kommen.

Obwohl Inline-Skater und Mini-Roller inzwischen die Fußgängerzonen dominieren, erfreuen sich Skateboards nach wie vor großer Beliebtheit. Dank THQs Spiel können Sie nun auch zum König der Half-Pipe werden, ohne dabei einen Gipsverband zu riskieren.

Nose Bluntslide, Double Heel Flip oder Frontfoot Impossible sind nicht etwa schlimme englische Schimpfwörter, sondern nur drei von zahlreichen spektakulären Tricks, die Sie in *MTV Sports Skateboarding* mit Ihrem fahrbaren Untersatz zustande bringen können. Mit zehn Spielmodi, darunter vier für mehrere Teilnehmer, bietet der Titel abwechslungsreiche Unterhaltung, egal ob auf Sie Ihren Skater über Straßen oder durch eine Fabrikhalle manövrieren. Mal sind durch Kombination der verschiedenen Bewegungen in der Half-Pipe möglichst viele Punkte zu ergattern, während bei MTV Hunt in einer gewissen Zeit bestimmte Symbole aufgesammelt werden müssen, die auf der Karte verteilt sind. Besonders spektakulär ist der Stuntmodus: Hier gilt es, mit viel Schwung über Autos oder Baustellengruben zu springen. Als Belohnung für die erfolgreiche Bewältigung werden neue Boards, Fahrer und Strecken freigeschaltet. Die Steuerung geht sowohl mit dem Gamepad als auch der Tastatur leicht in Fleisch und Blut über, so dass Sie schnell die wichtigsten Manöver beherrschen. Musikalisch sorgt ein fetter Soundtrack mit Cypress Hill, Deftones und Co. für die passende Stimmung.

Georg Valtin

Unterhaltsames, abwechslungsreiches Sportspiel, das dank der spektakulären Thematik auch für Nicht-Skateboarder interessant ist.

TESTURTEIL – MTV Sports Skateboarding

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **E. T. Extreme Biker** 12/99 – Loopings und Sprünge mit dem Motorrad an bizarren Schauplätzen.
- **Supr. Snowboarding** 1/2000 – Hier stimmt von der Musik über die Grafik bis hin zur Steuerung alles.
- **MTV Skateboarding** 12/2000 – Gelungene Umsetzung der halsbrecherischen Manöver mit hochklassiger musikalischer Untermalung.
- **Pro-Boarder** 2/99 – Die unpräzise Steuerung erstickt jeglichen Spielspaß im Ansatz.
- **Snow Avalanche** 3/99 – Grafisch okay, aber der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad sorgt für Frust.

GRAFIK .... Gut
Ordentliche Animationen und schöne Kurse.

SOUND .... Sehr Gut
Der fette Soundtrack sorgt für Stimmung.

STEUERUNG .... Gut
Einfach und gut, teilweise aber etwas träge.

MEHRSPIELER .... Gut
Kurzweilige Unterhaltung dank schöner Spielmodi.

78%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium II 400
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 450 MB	HD: 450 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

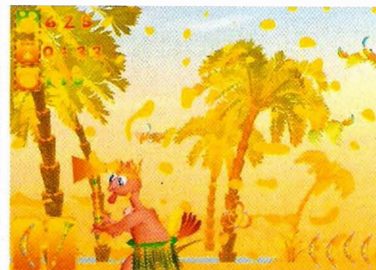
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 6 Internet 6
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Rache d. Sumpfhühner 2

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Koch Media**
■ ANBIETER **Koch Media** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



SUMPFIG Selbst die Moorhühner hatten mehr Charme als diese Viecher.

Hier kommt das Spiel, auf das die Welt gewartet hat: In *Die Rache der Sumpfhühner 2* jagen Sie alleine oder im Netzwerk mit Freunden in verschiedenen Kulissen Federvieh, Fledermäuse, Geister und Wolken. Das ist nicht nur nach schätzungsweise zweieinhalb Minuten ausgesprochen langweilig, sondern auch derart sinnfrei, dass Sie Ihre Zeit (und Ihr Geld) vielleicht anders nutzen sollten. Gehen Sie ins Kino! Laden Sie Freunde ein! Oder räumen Sie mal wieder Ihre Wohnung auf! Wirklich: Alles ist besser, als sich mit diesem öden, hässlichen, schlecht programmierten Humbug zu beschäftigen. Eines der schlechtesten Spiele aller Zeiten. *(as)*

SPIELSPASS 10%

Close Combat 5

■ GENRE **Taktik** ■ ENTWICKLER **Atomic Games**
■ ANBIETER **Mattel Interactive** ■ USK **Ab 16 Jahren**



SCHMUCKSTÜCK Die detaillierte 2D-Grafik gehört immer noch zu den Highlights.

Stärken konsequent ignoriert, Schwächen ausgebaut: Seit Teil 3 der Taktik-Serie *Close Combat* geht es bergab. Die neueste Episode übernimmt ausgerechnet den missratenen Kampagnen-Modus des Vorgängers. Diesmal spielen Sie die Invasion in der Normandie entweder aufseiten der Alliierten oder der Deutschen nach. Zunächst verschieben Sie auf einer Übersichtskarte Ihre Truppen. Bei Feindkontakt tragen Sie das Scharmützel in Echtzeit auf einer 2D-Karte mit einzelnen Panzern und Infanteriegruppen aus. Klar, den Gefechten selbst fehlt es wieder nicht an Spannung. Aber was nützen die realistischen Schlachten, wenn die Motivation zum Weiterspielen fehlt? Zeit für einen Neubeginn. *(rs)*

SPIELSPASS 58%

■ **SCHWEISS-TREIBEND**
Für die Begegnung mit aggressiven Kobolden, Orks und Giftkröten brauchen Sie Mut – und eine Menge Geduld.

Go-Go mit den Goblins

Das prächtig ausgestattete Rollenspiel glänzt mit einer durchdachten Fantasy-Geschichte und heftigen Kämpfen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Nival** ■ ANBIETER **Fishtank Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Oktober 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Drei Inseln
- 21 Schauplätze
- 74 Aufträge
- 200 Monstertypen
- 6.000 Dialogzeilen
- Waffen zum Selbstbauen
- 3D-Grafik

Im vergangenen Monat verzückte *Baldur's Gate 2* die gesamte Redaktion mit einer fesselnden Spielhandlung und dichter Atmosphäre. Kann das opulente *Evil Islands* dem zu Recht hochgejubelten Referenztitel das Zauberwasser reichen?

Ein junger Mann erwacht auf den Klippen einer Steilküste – und erinnert sich an nichts mehr, weder an seine Herkunft noch an seine Bestimmung. Er macht sich auf den Weg zur einzigen menschlichen Siedlung der Insel und stellt fest, dass hier Dutzende wilder Kreaturen beheimatet sind. Der Weg des Helden zum Dorf ist als Trainingsmission gestaltet, der Spieler wird mit der Steuerung vertraut gemacht und lernt, wie er sich in der fremden Welt zurechtfinden kann. Sie lenken den Jüngling namens Kiran mit



AUF DER CD-ROM!
Werfen Sie einen Blick aufs Video oder in die Demoversion!

einem Mausklick an die Zielposition und justieren mittels Pfeiltasten die Kamera. Die Zoomfunktion ermöglicht es Ihnen, die Umgebung aus der Nähe oder aus der Ferne zu betrachten, wobei Sie stets nur die Kreaturen sehen,

Jeder nach seinem Geschmack

Im jeweiligen Hauptlager können Sie sich mit Waffen und Rüstung ausstatten sowie Erfahrungspunkte gutschreiben lassen; hier erhalten Sie verschiedene Aufträge von den Einheimischen.

Wie in *Baldur's Gate 2* ist die Ausstattung und Entwicklung Ihrer Spielfiguren von großer Bedeutung. Sie können sich auf bestimmte Waffengattungen spezialisieren, besondere Fähigkeiten entwickeln und Ihre Erfahrungspunkte sinnvoll einsetzen. In *Diablo 2* können Sie Waffen mit Edelsteinen in den Horadrim-Würfel stecken und daraus eine Superwaffe basteln. Dieses Prinzip ist in *Evil Islands* weiter ausgebaut: Sie lassen hier nach einer Vorlage und verschiedenen Zutaten eine Streitaxt oder einen Harnisch bauen. Für eine Streitaxt benötigen Sie vier Einheiten Metall, das Sie entweder erbeuten oder beim örtlichen Krämer einkaufen. Je besser das Metall ist, desto widerstandsfähiger wird die Waffe. Mit einer zusätzlichen Zauberrune ausgestattet, bewirkt diese Axt wahre Wunder, erhöht etwa den Schaden, den der Gegner erleidet, um das Vielfache.



FASHION VICTIM Die Dame von Fantasy-Welt trägt zur Orkjagd am liebsten rote Schleier.



DO IT YOURSELF Mit dem richtigen Material können Sie Ihre eigenen Waffen bauen lassen.

Evil Islands ist wie Vampire: Es sieht gut aus, ist stimmungsvoll und macht lange Spaß – doch kleine Mängel sorgen für gelegentliche Schreikämpfe.

die sich im Sichtfeld Kirans bewegen. Es ist möglich, die Kamera so einzustellen, dass sie – wie in *Diablo 2* – automatisch dem Helden folgt. Im Dorf wird Kiran für einen verheißenen Retter gehalten und mit einigen Aufträgen betraut. Der Schmied bittet Sie, gestohlene Werkzeuge zurückzubringen. In Begleitung eines muskulösen Draufgängers machen Sie sich auf den Weg zum Räuberlager, wobei Sie unterwegs gegen Wildschweine, Giftkröten, Wölfe und Kobolde kämpfen. Da die beiden Räuber zu stark sind, sollten Sie sich von hinten anschleichen und die Werkzeuge behutsam mopsen. Anders als in üblichen Rollenspielen kann der Held schleichen, kriechen und stehlen. Macht er sich an einen ahnungslosen Gegner heran und attackiert ihn von hinten, so ist dessen Verletzung deutlich größer als bei einem Frontalangriff.

Taktische Elemente kommen ins Spiel, wenn Sie beispielsweise Ihren Haudegen voranschicken, die Bogenschützin im Hintergrund platzieren und selbst die Verletzungen des ersten Mitstreiters heilen. Werden Sie nicht angegriffen, so stellt sich Ihre Lebenskraft von allein wieder her – es sei denn, Sie haben ein Körperglied verloren. Jede Figur in *Evil Islands* besteht aus sechs Trefferzonen. Wird etwa ein Arm zu 100 Prozent verletzt, dann ist er in Zukunft nicht mehr zu gebrauchen. Sie können gezielt bestimmte Regionen am Körper eines Orks oder Goblins attackieren und dafür Sorge tragen, dass die riesenhafte Kreatur ein Bein verliert und dadurch bewegungsunfähig wird. Solch ein taktisches Vorgehen ist bei vielen Gegnern ratsam, da Sie wegen des hohen Schwierigkeitsgrades mit dumpfer Prügelei keine Chance haben.

Im jeweiligen Lager der drei Inseln lassen Sie sich Erfahrungspunkte gutschreiben, verkaufen erbeutete Dinge und kaufen Rüstungsgegenstände und Waffen. Die Rüstungen müssen Sie vom Schmied anfertigen lassen, wozu Sie einen Bauplan und die entsprechenden Materialien brauchen. Aus dem Leder acht erschlagener Wölfe und einem Plan für 30 Geldeinheiten bastelt Ihnen der Handwerker einen Harnisch. Während Sie im Wald herumstromern und einen Auftrag erledigen, können Sie weder Ihre Rüstung wechseln noch gefundene Waffen einsetzen; Kleiderwechsel ist nur im Lager möglich. Laufen Sie im zweiten Akt mitten in die Ländereien Karansuls, dann benötigen Sie mehrere Minuten, um im Laufschritt das Lager zu erreichen; in späteren Missionen erhalten Sie einen Portalzauberspruch. Zudem nimmt Ihre Ausdauer zu, wodurch Sie weniger rasch außer Puste geraten.

Neben dem genreüblichen Kampf gegen Skelettkrieger und andere Fantasy-Wesen müssen Sie Rätsel lösen. Um ins Lager der Orks zu gelangen, lassen Sie zunächst eine Ziehbrücke herunter, wozu Sie eine riesige Schraube benötigen. In den verbotenen Katakomben dürfen Sie eine Prinzessin befreien, wobei das Zwiege-



MANN OHNE EIGENSCHAFTEN Durch den Kampf gewinnt der Held an Kontur: Je kräftiger er wird, desto breiter werden die Schultern.



KARAMBA KARACHO Die Echtzeitkämpfe sind nicht von Pappe: Häufig greifen sieben oder acht Gegner auf einmal an. Sinnvoll ist es, zuerst die starken Gegner auszuschalten.

Die opulente Ausstattung ist keine Fassade: Der Spielverlauf birgt viele Überraschungen – selbst für erfahrene Genrefans.



CLEVER & SMART Das Räuberpärchen ist zu stark: Kiran schleicht sich von hinten an und fingert den beiden Dieben unbemerkt die begehrten Werkzeuge aus der Gesäßtasche.

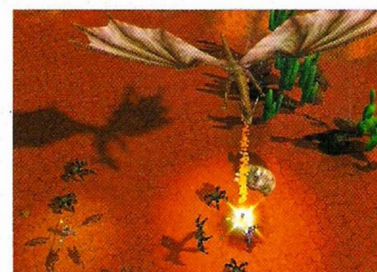
spräch mit der reizenden Dame abläuft, ohne dass Sie bestimmte Dialogzeilen auswählen können. Die lineare Hintergrundgeschichte erlaubt es, einzelne Aufträge in unterschiedlicher Reihenfolge zu erledigen oder auszulassen. Da die Gegner stark sind, sollten Sie sich allerdings darum bemühen, so viele Erfahrungspunkte wie möglich einzuheimsen.

Im Mehrspielermodus können Sie kooperativ gegen Monster kämpfen, wobei die Hersteller nicht planen, dem Battle.net von Blizzard etwas Gleichwertiges entgegenzusetzen. Verglichen mit *Diablo 2* ist die Grafik umwerfend: Die Landschaften enthalten Details wie moosbewachsene Baumstümpfe, Sträucher, Hoppelhäschen und Kiesgruben. Im zweiten Akt können Sie die Feinde aufstöbern, indem Sie ihren Fußspuren folgen. Je nach Spielgeschwindigkeit verändert sich der Sonnenstand, die Gebäude, Bäume und Figuren werfen Schatten in unterschiedliche Richtungen. Nachts sind Diebesaktionen besonders Erfolg versprechend, da Ihre Feinde in der Dunkelheit genauso schlecht sehen wie Sie. Haben Sie sich in harten Kämpfen einiger Zaubersprüche bemächtigt, können Sie Rüstung und Waffen mit je einer dauerhaft wirkenden magischen Rune ausstatten und dadurch etwa Sofortheilung aktivieren. Das dabei entstehende Lichtergefunkel braucht sich hinter den grafischen Effekten von *Vampire* nicht zu verstecken – erfordert allerdings eine entsprechend luxuriöse Hardware-Ausstattung.

Peter Kusenberg



SLIMFAST: AUSVERKAUFT Die ausgewachsenen Orks lassen sich nur mit vereinter Kraft aller Helden besiegen – am besten mit Magie.



WÄRMEBEHANDLUNG Gegen diesen Drachen hilft nur eine Zauberrüstung – und Geduld.

Mini-Testcenter

Installiert und läuft

- Kein Softwaremodus, läuft nur unter Direct 3D
- Erlaubt Bildschirmauflösungen bis 1.600x1.200
- Vollinstallation verkürzt die Ladezeiten

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

(Getestet mit Auflösung 1.024x768 und 64 MB RAM)

	Pentium 200MMX	K6-2 400	Celeron 400	Pentium III500
Software	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
G 400	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel
Voodoo2	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo3	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
Riva TNT	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel
Riva TNT 2	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
GeForce	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Kommentar

Bei 32 Bit Farbtiefe sieht *Evil Islands* toll aus, verlangt aber nach einem Monsterprozessor (ab 600 MHz) und viel Hauptspeicher (ab 128 MB).

Die Schmerzgrenze

Pentium II 233
64 MB RAM
3D-Grafikkarte

Dank der Zoomfunktion können Sie prima mit 640x480 Bildpunkten spielen. Die Objekte und Figuren wirken weniger detailliert, auf die Echtzeitschatten müssen Sie verzichten.



MEINUNG

Ohne die kleinen Murksereien wäre Evil Islands grandios.

Peter Kusenberg

Wieso muss Kiran ins Dorf latschen, um einen erbeuteten Helm aufsetzen zu können? Weshalb sind Portalsprüche fast so selten wie Orks in Oldenburg? Und warum lässt sich der Schwierigkeitsgrad nicht festlegen? Ungereimtheiten dieser Art stören den Spaß und dämpften meinen Enthusiasmus während der Abenteuerreise. Das ist schade, denn *Evil Islands* hat alles, was das Herz eines anspruchsvollen Rollenspielers begehrt: abwechslungsreiche Aufträge, konfigurierbare Charaktere, detailliert gestaltete Landschaften, Hunderte Monstertypen und eine glaubwürdige Hintergrundgeschichte. Wer *Baldur's Gate 2* durchgespielt hat und sich nicht auf reine Monsterverwurstung wie in *Diablo 2* beschränken möchte, der wird eine Menge Spaß haben – und die kleinen Frustrationen leicht verkraften.

TESTURTEIL Evil Islands

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Baldur's Gate 2 11/2000
Die lang andauernde Fantasy-Reise ist DAS Rollenspiel für Genrefans.

Vampire 8/2000
Die Zeitreise Kristofs führt den Vampir durch prächtige Stadtlandschaften.

Ultima 9: Ascension 2/2000
Technische Fehler machten das actionreiche Rollenspiel zur Ruckelorgie.

Evil Islands 12/2000
Kleine Mängel verhindern, dass ein ähnlich hohes Suchtpotenzial erreicht wird wie bei *Diablo 2*.

Might & Magic 8 6/2000
Der achte Teil ist technisch eine Zumutung und spielerisch altbacken.

GRAFIK .... Sehr gut
Figuren und Landschaften sind detailliert.

SOUND .... Gut
Stimmungsvoller Soundtrack, lustige Dialoge.

STEUERUNG .... Gut
Gewöhnungsbedürftig, doch recht präzise.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Im Netz können Sie einzig kooperativ kämpfen.

80%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Athlon 600
64 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 550 MB	HD:900 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 6 Internet 6
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Nur Fliegen ist schöner

EA Sports' Vorzeigesimulation geht optisch und spielerisch runderneuert in die neue Saison.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Milestone** ■ ANBIETER **EA Sports** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- Daten der 1999er Saison
- 13 Strecken
- 8 Teams
- Mehrspieler-Rennen an einem PC
- Umfangreiche Tuningoptionen

Pünktlich zum Ende der Motorradsaison versorgt EA Sports die Zweirad-Gemeinde mit der idealen Ersatzdroge. *Superbike 2001* simuliert die populäre Rennserie in technischer Perfektion.



GESELLIGE KURVENFAHRT **Besonders nach dem Start kann auf der Strecke ein unübersichtliches Gedränge herrschen. Schwächere Rechner können in solchen Szenen in die Knie gehen.**

Die Ampel springt auf Grün und die Motoren der Rennmaschinen heulen beinahe gleichzeitig auf. Ich reiße das Gas auf, halte mit Mühe das Vorderrad auf dem Boden und ziehe an zwei Konkurrenten vorbei. Kurz vor der ersten Schikane komme ich bis auf Schlagdistanz an den favorisierten Carl Fogarty heran. Konsequent ignoriere ich die Bremswarnungen aus dem Cockpit und versuche mich an dem Briten vorbeizuzwängen. Aber die Elektronik behält Recht: Meine Kawasaki beginnt wild zu trudeln und unter lautem Getöse überschlägt sich die Maschine, während ich über den Asphalt schlittere.

Mit solch heißen Platzkämpfen spielte sich bereits *Superbike 2000* in die Herzen der Rennspielfans. Nach gewohnter EA-Sports-Manier knüpft nun die aktualisierte 2001er-Fassung nahtlos an den Erfolg an. Auf den ersten Blick hat sich seit dem letzten Jahr nicht allzu viel verändert: Wie gewohnt, entscheiden Sie sich zunächst für ein schnelles Rennen, freies Training oder ein komplettes Rennwochenende. Wer seinen Idolen stilecht nacheifern will, meldet sich für die komplette Saison an und kommt so in den Genuss aller 13 Originalstrecken wie Monza oder Hockenheim. Auf der Piste angekommen, werden die Unterschiede zu *Superbike 2000* deutlicher. Die auffälligsten Neuerungen betreffen die verschiedenen Spezialanzeigen, mit denen sich gestresste Piloten den Rennalltag erleichtern können. So befindet sich am unteren Bildrand eine Art Geschwindigkeitsindikator, an dem Sie ablesen können, ob Sie die anstehende Kurve mit Ihrem derzeitigen Tempo bewältigen können. Außerdem wurde das Motorrad-Setup überarbeitet und um einige Features erweitert. So lässt sich nun in den Rennwiederholungen des Trainings jederzeit ein Telemetriefenster einblenden, das Sie mit Motor- und Fahrwerksdaten versorgt. Zurück in der Box können Sie mit diesen Informationen Feinjustierungen am Setup vornehmen, um so wichtige Zehntelsekunden gutzumachen.

Sascha Gliss

Verbesserte Tuningoptionen und ausführliche Telemetrie machen Superbike 2001 zur realistischsten Motorradsimulation auf dem PC.



MEINUNG

The same procedure as every year: Fortsetzung in bester EA Sports-Tradition.

Sascha Gliss

Superbike 2000-Fahrer, die von der jüngsten Auflage ein komplett neues Spielerlebnis erwarten, werden enttäuscht. Im Detail hat sich zwar seit der letzten Saison viel getan, das (Motor-)Rad wurde aber mit der 2001er-Edition nicht neu erfunden. Trotzdem sollten auch Besitzer des Vorgängers einen Blick riskieren: Die Zusatzfeatures sorgen für ein realistischeres und komplexeres Spielerlebnis.



INFORMATIONS-HIGHWAY **Im Replay lassen sich die Telemetrie-Daten direkt auf dem Bildschirm einblenden und erleichtern so das Feintuning.**

TESTURTEIL Superbike 2001

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Superbike 2001 12/2000
Routinierte Fortsetzung mit vielen Detailverbesserungen und hervorragender Grafik. Motorradreferenz!

Superbike 2000 4/2000
Gehört auch nach Erscheinen der 200ler-Version nicht zum alten Eisen.

Superbike World Championship 4/99
Milestones Motorrad-Klassiker kommt langsam in die Jahre.

Castrol Honda Superbike 8/98
Angestaubte Motorradsimulation mit technischen Schwächen.

Suzuki Alstare Extr. Racing 7/2000
Actionlastiges Rennspiel, optisch und technisch indiskutabel.

GRAFIK .... Sehr gut
Detailverliebte Grafik auf gewohnt hohem Niveau.

SOUND .... Gut
Guter Motorensound, spärliche Kommentare.

STEUERUNG .... Befriedigend
Realistisch, aber immer noch etwas zu sensibel

MEHRSPIELER .... Gut
Mehrspieler-Rennen per LAN und Splitscreen.

87%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 128 MB	HD: 400 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 2 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 2
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Ein normaler Tag im September

Auch im dritten Teil der Serie muss Heldin Jill die Gesellschaft blutgieriger Zombies ertragen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Capcom** ■ ANBIETER **Eidos** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 7 Outfits für Jill
- Mini-Spiel im Spiel
- Horden fieser Zombies
- Zufällige Platzierung der Gegenstände
- Grafische Bildschirmauflösung bis 1.600x1.200 Pixel

Mit Zombies ist es wie mit deutschen Schlagerstars: Sie sind einfach nicht totzukriegen. Im dritten Teil der Horrorserie muss sich eine adrette Frau im Minirock mit aufdringlichen Zombies herumärgern.

Sie steuern Jill, die Zombieschlächterin, aus einer Art Verfolgerperspektive durch eine apokalyptische Landschaft, in der verschiedene untote Wesen ihren Blutdurst zu stillen versuchen. Wie in den ersten beiden Teilen muss die Heldin eine Reihe von Rätseln lösen. Einmal ist es ihre Aufgabe, die richtigen Volt-Zahlen in einem Stromhäuschen einzustellen, damit sich eine automatische Tür öffnet. Kaum ist dies gelungen, stürzen sich Dutzende von Zombies auf die Heldin. Mit einer Schrotflinte, einem Granatwerfer und diversen Handfeuerwaffen bringt sie die aufdringlichen Wesen zur Räson – falls Ihnen die Steuerung keinen Strich durch die Rechnung macht. Die Spielfigur wird entweder mit der Tastatur oder mit dem Gamepad durch die Gegend gelenkt. Beide Eingabegeräte lassen es nicht zu, dass Jill genau das macht, was der Spieler von ihr verlangt. Bereits im ersten Szenario ist es nötig, die Heldin Millimeter für Millimeter vorrücken zu lassen, bis sie eine Kiste besteigt und den Absprung in die nächste Szene unternimmt. In heiklen Kämpfen kann die Reaktionsschwäche der Steuerung dazu führen, dass die Zombies früher an Jills Hals hängen, als diese ihre Flinte heben kann. Spielstände können Sie an Schreibmaschinen sichern, die sich an bestimmten Plätzen im Spiel befinden. Von seinen Vorgängern unterscheidet sich das atmosphärisch dichte und gruselige *Resident Evil 3* darin, dass die Grafik stärker fehlerbehaftet ist. Auflösungen von bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten bei 16,7 Millionen Farben sind möglich, doch lässt die mäßige Programmierung bei einigen Grafikchips Streifen oder Kästchen auf dem Monitor erscheinen. Die Menüs sind schlampig gestaltet: *Resident Evil 3* startet automatisch in 320x240 Bildpunkten, so dass Sie den Okay-Schalter auf Ihrem 19-Zoll-Monitor gar nicht sehen können, was die Umstellung auf 1.024x768 Bildpunkte zum Glükksspiel macht.

Peter Kusenberg

Hätten sich die Entwickler Mühe bei der Umsetzung für den PC gegeben, hätte die Zombiejagd mit Jill eine spaßige Sache werden können.

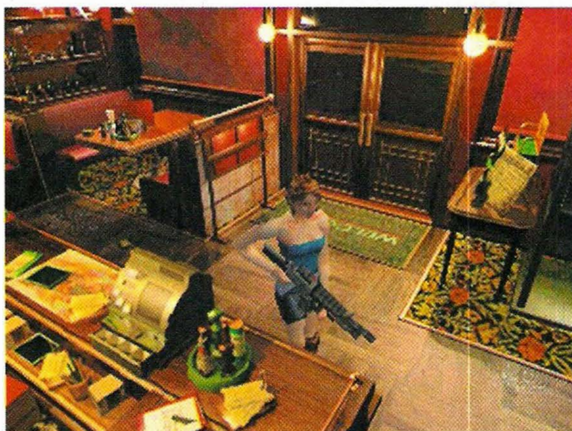
IMMER MIT DER RUHE Die ungenaue Steuerung macht es häufig unmöglich, auf den Angriff einer Zombiehorde angemessen zu reagieren. Speichern ist nur an bestimmten Stellen möglich.



MEINUNG

Die schlampige Umsetzung des Konsolentitels ist ein Grund zum Haareraufen.
Peter Kusenberg

Jill wäre eine propere Heldin – würde sie nicht acht Minuten brauchen, um auf eine Kiste zu steigen, und weitere acht, um hinunterzuhüpfen. Die Steuerung, das Speichersystem und die hässliche Grafik entwerten in der PC-Version die Elemente, die *Resident Evil 3* auf der PlayStation zu einem Erfolg gemacht haben: spannende Action in einem gruseligen Horrorspektakel.



DRESSED TO KILL Jill kann zwischen sieben Outfits wählen. Schutz gegen Zombiebisse bietet keiner der freizügigen Anzüge.

TESTURTEIL — Resident Evil 3: Nemesis

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Nocturne 12/99
Die stimmungsvolle Zombie-Jagd leidet unter einer hakeligen Steuerung.

Blair Witch – R. Parr 12/2000
Der gruselige *Nocturne*-Ableger hat dieselben Probleme wie das Vorbild.

Dino Crisis 8/2000
Die miserable Grafik und das mangelhafte Speichersystem nerven gewaltig.

Resident Evil 3 12/2000
Die PC-Version des PlayStation-Titels ist schlecht umgesetzt, Menüs und Spielsteuerung sind eine Zumutung.

Resident Evil 10/97
Der erste Teil der Horror-Serie ist technisch vollkommen veraltet.

GRAFIK .... Ausreichend
So hässlich, dass die Augen schmerzen.

SOUND .... Befriedigend
Sprachausgabe und Musik sind ohne Pep.

STEUERUNG .... Mangelhaft
Jill durch die Zombies zu lenken ist eine Qual.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

59%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Celeron 400
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 50 MB	HD: 420 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Der Stärkere überlebt!

Die Kosaken blasen zur nächsten Hetzjagd auf Age of Empires 2. Geht dem Dauerverfolgten noch die Puste aus?

FAKTEN ■ ENTWICKLER **GSC Gameworld** ■ ANBIETER **CDV** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **30. November 2000** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 16 Nationen
- 3 ellenlange Tutorien
- Historische Schlachten
- Auflösungen bis 1.600x1.024
- Enzyklopädie auf CD

Um historische Kriege nachzustellen, mussten sich früher Zinnsoldaten auf Pappmachéhügeln die Beine in den Wanst stehen. Heute lässt der PC die großen Schlachten für uns Revue passieren – Strategiespiele wie *Cossacks* helfen dabei.

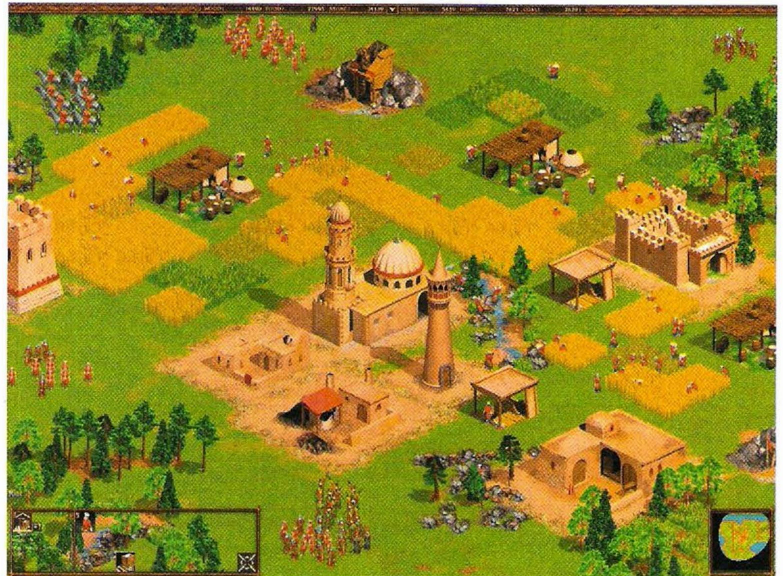
In den Jahren zwischen 1500 und 1700 existierten in Europa keine Blumenkinder, Friedenspfeifen gingen nur weit weg unter Indianern im Kreis und Tauben wurden ruhmlos zum Briefe austragen benutzt. Dafür fanden der Dreißigjährige und der Siebenjährige Krieg statt, spanische und österreichische Erbfolgestreite wurden gewaltsam ausgetragen, in der Ukraine fochten die Kosaken für ihre Unabhängigkeit und auf dem Meer spielten die Großmächte mit Hingabe Schiffe versenken. Dermaßen idyllisch ging es zu, dass daraus leicht ein Aufbau- und Echtzeittitel im Stil von *Age of Empires 2* entstehen konnte: *Cossacks* von CDV.

In über 30 Feldzugkapiteln und zehn Extraschlachten können Sie da geschichtsträchtiges Schießpulver schnuppern. Der Missionsaufbau variiert wie nach Drehbuch: Einmal dürfen Sie in Ruhe Weizen ernten, Bäume fällen, Steine hauen, Gold schürfen und Eisen sowie Kohle beschaffen, um sich in einer Siedlung mit florierender Wirtschaft und dicker Stadtmauer einzuigeln. Danach ist der Aufbau einer Verteidigungsstreitmacht an der Reihe. Bei anderen Gelegenheiten finden Sie sich gleich auf offenem Feld inmitten einer Konfrontation mit x-tausend Einheiten wieder oder müssen einen Belagerungsring um eine Stadt ziehen; Sie streifen als Guerillero durch die Wälder, um Konvois zu attackieren, oder segeln mit einer Flotte im Kielwasser von Piraten. Das stete Wechselspiel zwischen den Ressourcen und Einheiten oder Gebäuden funktioniert währenddessen nach bekanntem Muster: Ohne Holz kein Zaun, ohne Geld kein Söldner und kein Matrose, ohne Essen kein gar nichts mehr. Immer ausreichend Minen zu besetzen und alle Bauern auf Trab zu halten, ist deshalb herausragend wichtig.

Grundsätzlich umfasst *Cossacks* alle Punkte, die *Age of Empires 2* bekannt gemacht haben. Doch an Originalität mangelt es – und der Grafik haftet etwas Künstliches an, das der Atmosphäre die Luft abschnürt.

Daniel Ch. Kreiss

Bei 16 Nationen mit eigenem Baustil und Armeecharakter findet jeder Spielertyp seine Heimat.



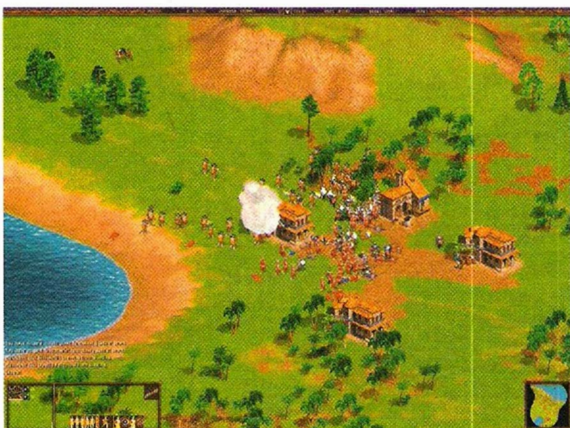
FRÖHLICHES SCHAFFEN Beschützt von Reitern, Bogenschützen und Kanonen, gehen die algerischen Arbeiter dem Ernten, Holzhacken und Goldschürfen nach.



Klonspiele sind oft nicht so schlecht wie ihr Ruf – aber schlichtweg überflüssig.

MEINUNG Daniel Ch. Kreiss

Die Wirtschaft ist verständlich, die Forschung macht Freude, beim Sturm auf Burgen darf ich büroklammergroße Soldaten in Formationen ordnen und die Missionen sind vielfältig. Trotzdem: Um all das richtig schön zu finden, müssen Sie an Realitätsverlust leiden. Denn *Age of Empires 2* steht nach wie vor in allen Läden von Kiel bis Kärnten. Und so fragt sich eben, wer das CDV-Ding jetzt noch brauchen könnte.



AUF BREITER FRONT Eine kleine Siedlung auf Jamaika wird von Spielertruppen und angeheuerten Piraten überrannt.

TESTURTEIL European Wars: Cossacks

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Age of Empires 2** 11/99 – An dem Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie führt kein Weg vorbei.
- **Cossacks** 12/00 – Aufbau, Handel, Kampfkampagnen – Bekanntes brauchbar aufbereitet. Doch *Age of Empires 2* bleibt kratzerfrei.
- **Seven Kingdoms** 11/99 – Solider Strategietitel, jedoch ohne Atmosphäre steril präsentiert.
- **Warlords: Battlecry** 9/00 – *Cossacks* mit Elfen. Dazu ein Schuss Rollenspiel und eine platte Story.
- **Tzar** 5/00 – Ganz passabler Durchschnitt, allerdings etwas spießig und unoriginell.

GRAFIK .... Gut
Bleibt deutlich hinter der Referenz zurück.

SOUND .... Befriedigend
Teils arg unmotiviertes Geklingel und Gedudel.

STEUERUNG .... Sehr gut
Prägt sich dank guter Tutorien schnell ein.

MEHRSPIELER .... Gut
Normale strategische Geplänkel unter Freunden.

77 %
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 325 MB	HD: 325 MB

GRAFIK	SOUND
✓ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✗ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✗

Schöne neue Welten?

Nach Elite Force drängt ein neuer Vertreter der Star-Trek-Familie in die Läden – und versumpft in Mittelmäßigkeit.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **14 Degrees East** ■ ANBIETER **Virgin Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Drei Kampagnen
- Vier Völker
- 42 Missionen
- Keine Speicherfunktion innerhalb der Missionen



GEGENANGRIFF Eine Siedlung der Klingonen wird attackiert. Die Schwächen der Grafik sind klar erkennbar: öde, pastellfarbene Landschaften und grob modellierte, kantige Gebäude.

Keine Wegpunkte, unverständliche Missionsbriefings, kaum Bedienungskomfort. An New Worlds sind die Entwicklungen der letzten Jahre spurlos vorübergegangen.

In einem fernen Teil des Universums tauchen plötzlich wie aus dem Nichts neue Planeten auf. Schon kurze Zeit später streiten sich mehrere Völker um die dort gefundenen Ressourcen. Sie finden, die Hintergrundgeschichte klingt unoriginell? Dann warten Sie mal, bis Sie das eigentliche Spiel gesehen haben ...

Nachdem Sie sich wahlweise für das Volk der Romulaner, Klingonen oder die Föderation entschieden haben, geht es direkt ab ins Geschehen auf der heiß umkämpften Planetenoberfläche. Die einzelnen Gruppierungen unterscheiden sich ein wenig hinsichtlich des Schwierigkeitsgrades und der Optik, spielen sich letztlich aber vollkommen identisch. In drei Kampagnen und insgesamt 42 Missionen bauen Sie Rohstoffe ab, errichten Gebäude, treiben Forschung und schicken dem Gegner Einheiten auf den Hals. Die Planetenoberflächen sind – ganz im Trend der Zeit – frei dreh- und zoombar. Anders als beispielsweise in *Earth 2150*, wo die flexible Kamera eine sinnvolle Ergänzung des Spielprinzips darstellte, verwirrt sie in *New Worlds* eher. Auch andere komfortable Features, die in anderen Spielen längst Standard sind, sucht man vergebens: Wegpunkte? Fehlanzeige. Frei konfigurierbare Steuerung? Nie gehört. Die Krönung ist allerdings, dass es die Entwickler offensichtlich für unnötig befanden, den Spieler innerhalb einer Mission speichern zu lassen. Lediglich nach erfolgreicher Beendigung eines Abschnitts sichert das Programm automatisch den Stand der Dinge.

Andreas Sauerland



Umständlich, langatmig, öde: New Worlds enttäuscht auf ganzer Linie.
Andreas Sauerland

MEINUNG

Es ist, als seien die letzten zwei Jahre an den Entwicklern sang- und klanglos vorbeigerauscht. All die Features, die Strategiespiele wie *Earth 2150*, *Dark Reign 2* oder *Homeworld* so mitreißend gemacht haben: In *New Worlds* suchen Sie sie vergebens. Stattdessen gibt es spielerische Einheitskost, umständliche Menüs und teilweise kryptisch anmutende Missionsbriefings. Das kommt davon, wenn man sich zu sehr auf die Zugkraft einer attraktiven Lizenz verlässt: *Star Trek: New Worlds* wäre vor einem Jahr noch wohlwollend aufgenommen worden. Jetzt ist es nur noch Mittelmaß.



VÖLKERVIELFALT Drei verschiedene Rassen kämpfen um Rohstoffquellen.



TRÜGERISCHE RUHE Im einfachsten Schwierigkeitsgrad bleibt Ihnen mehr als genug Zeit, um erst einmal Ihre Basis aufzubauen.

TESTURTEIL — Star Trek: New Worlds

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Earth 2150 2.0** 6/2000 — Das 3D-Spektakel bietet Grafik, Effekte und Spielspaß vom Feinsten.
- **Homeworld** 11/99 — Strategisch anspruchsvolle Schlachten in den Tiefen des Weltraums.
- **Moon Project** 11/2000 — Der Nachfolger zu *Earth 2150* überzeugte durch zahlreiche Verbesserungen.
- **Star Trek: Armada** 5/2000 — Temporeiches Spektakel; ebenfalls im Star-Trek-Universum angesiedelt.
- **ST: New Worlds** 12/2000 — Langatmiger und umständlich: *New Worlds* kann mit der Konkurrenz nicht Schritt halten.

GRAFIK .... Befriedigend
Nette Explosionen, klobig designte Gebäude.

SOUND .... Befriedigend
Einlullender, monotoner Soundtrack.

STEUERUNG .... Ausreichend
Die Kameraführung ist irritierend umständlich.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Mäßiger Netzwerkspaß ohne Zusatzoptionen.

58%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 400 MB	HD: 600 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 3 Internet 3
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Gastro-Gangster und Gourmets

Software 2000 nimmt den mafiosen WiSim-Eintopf zum dritten Mal auf die Speisekarte.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Software 2000** ■ ANBIETER **Software 2000** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 10 Kampagnen
- Bis zu 5 Computergegner
- 50 Bewohnertypen
- Bis zu 500 Bewohner pro Stadt
- Über 100 Gebäude
- Über 80 Pizzazutaten
- Etwa 100 Einrichtungsgegenstände

Haben Sie sich nicht auch schon mal gefragt, warum Da Toni um die Ecke zwar absolut üble Spaghetti köchelt, aber sich vor Lobpreisungen der Schickeria kaum retten kann? Nun, es gibt zwei Wege zum Gourmet-Stern. Der eine führt über den Gaumen, der andere über die Brieftasche des Restaurantkritikers.

Diese Küchenchef-Weisheit sollten Sie sich zu Herzen nehmen, wenn Sie in der Wirtschaftssimulation *Pizza Connection 2* Ihr Teigfladenimperium aufbauen. Sie starten als Manager einer kleinen Pizzafiliale in einer von zehn europäischen Metropolen und breiten nach und nach Ihr Geschäft über die ganze Stadt aus.

Sobald Sie eine passende Örtlichkeit angemietet haben, halten Sie im Arbeitsamt nach qualifiziertem Personal Ausschau. Das ist anhand des Stundenplaners schnell eingeteilt und Sie können sich ganz der Inneneinrichtung Ihres Lokals widmen – die Palette reicht von klapprigen Sperrholz-Tischen bis hin zu blitzenden Marmorböden. Bevor Ihr Italo-Schuppen seine Pforten öffnet, haben Sie noch etwas Zeit, die Speisekarte um Eigenkreationen zu erweitern. Dabei verteilen Sie über 80 Zutaten, darunter Tomaten ebenso wie Ameisen, auf einem vorgewalzten Teigboden am Bildschirm. Neben der Symmetrie bestimmt vor allem der Kundengeschmack, ob Ihr Rezept ein Hit wird. Während Londoner Teenies zu Artischocken und Gouda nicht Nein sagen können, bevorzugen ihre Berliner Altersgenossen Schinken und Salami. Wie in allen wichtigen Bereichen verrät Ihnen glücklicherweise sofort eine Statistik, wie Ihre Kreationen bei den Zielgruppen ankommen. Sobald in Ihrem Lokal die Kassen klingeln, investieren Sie die Einnahmen in Werbung, die Ausbildung Ihres Personals, ein Lager für den billigeren Einkauf oder – Sie steigen ins Mafioso-Geschäft ein. Das eignet sich blendend, um Konkurrenten mit Überfällen oder Kakerlaken zu ruinieren, bringt aber auch Risiken wie Polizeikontrollen mit sich. Egal ob Sie den legalen oder den spaßigen Weg wählen – in *Pizza Connection 2* ist eigentlich immer was los, was auch dem Echtzeit-Spielablauf zu verdanken ist. Dabei macht das freie Spiel mindestens genauso viel Spaß wie die zehn Kampagnen.

Rüdiger Steidle

Trotz des Fun-Faktors eine komplexe und knifflige Wirtschaftssimulation.



KUGELHAGEL Unsere Gangstertruppe überfällt ein Konkurrenzlokal und verstreut die Kunden in alle Himmelsrichtungen. Dummerweise ist die Pizzeria gut bewacht.

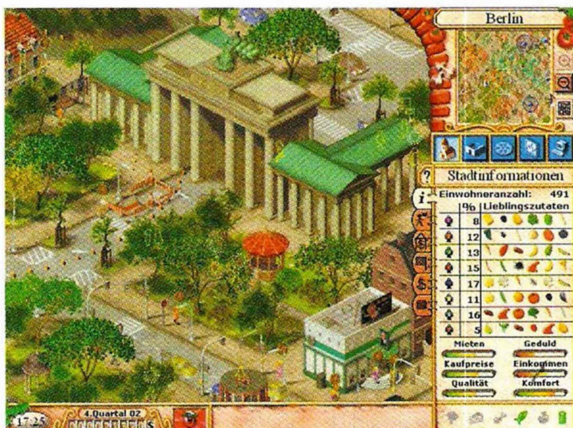


MEINUNG

Sieht irgendwie aus wie schon mal gegessen, macht aber immer noch Spaß.

Rüdiger Steidle

Okay, *Pizza Syndicate* ist schöner, größer, besser – doch so ganz will sich bei mir der Spielspaß nicht wieder einstellen. Zwar ist das Spiel wesentlich durchsichtiger und einsteigerfreundlicher geworden, insgeheim hatte ich mir aber gewünscht, Software 2000 würde sich etwas mehr Zeit lassen und das Spiel um wirklich neue Aspekte erweitern. Trotzdem: Genrefans können viel Spaß haben.



BERLIN, BERLIN Der Comic-Stil von Pizza Connection ist einem realistischeren Look gewichen. Unpassend: die karikierten Figuren.

TESTURTEIL Pizza Connection 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Der Industrie-Gigant Gold** 8/98 – JoWooD steht mit seinem Mix aus Aufbau und Wirtschaftssim vorne.
- **Rollercoaster Tycoon** 4/99 – Der Freizeitparksimulator bewies, dass Wirtschaft nicht bierernst sein muss.
- **Pizza Connection 2** 2/2000 – Entschlackter Spielablauf und mehr Transparenz geben dem dritten Teil der Serie seine Daseinsberechtigung.
- **Pizza Syndicate** 11/99 – Wer ihn zum Budgetpreis findet, ist auch mit dem Vorgänger gut bedient.
- **Railroad Tycoon 2** 12/98 – Ungeschlagenes Modelleisenbahn-Flair, leider nicht sonderlich gehaltvoll.

GRAFIK .... Befriedigend
Schöne Städte, die Figuren überzeugen nicht.

SOUND .... Ausreichend
Nette Hintergrundmusik, nervige Sprachsamples.

STEUERUNG .... Gut
Deutlich besser als im Vorgänger.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

79%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium II 333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 475 MB	HD: 475 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Mit Klebstoff und Kanonen

Greifen Sie mit Modellflugzeugen aus Plastik in den Luftkrieg im Kinderzimmer ein!

FAKTEN ■ ENTWICKLER **UDS** ■ ANBIETER **Crave Entertainment** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ USK **Noch nicht bekannt**

AUF EINEN BLICK

- 17 Flugzeuge
- 2 Kampagnen
- 8 Extrawaffen
- Malprogramm inklusive
- Leveleditor



GARTENPARTY In einigen Missionen verlassen Sie das Elternhaus und zerstören die feindliche Basis im Vorgarten. Die gegnerischen Bomber machen Ihnen dabei das Leben mit Luftminen schwer.



MEINUNG

Schnell, einfach und bunt: Das Spiel für den Luftkampf in der Mittagspause.

Sascha Gliss

Die Hatz nach Extrawaffen, neuer Technik und geheimen Jägern macht einfach Spaß, genauso sollte ein Actionspiel aussehen. Ebenfalls lobenswert: Die schnelle und detaillierte Grafik und die witzige Spielidee. Wer hat sich schließlich als Kind nicht gewünscht, Muttis Porzellansammlung mit seinen Plastikmodellen in den Nippes-Himmel zu schicken? Leider lassen sich die beiden Kampagnen mit je zehn Missionen locker an einem langen Wochenende durchspielen. Das und die fehlende Speichermöglichkeit in den Missionen trüben den ansonsten sehr guten Gesamteindruck.

Ein lang gehegter Kindheitstraum wird wahr: Mit *Airfix Dogfighter* machen Sie aus dem Cockpit Ihrer Spielzeugflugzeuge Jagd auf Panzer, Porzellan und Bonuspunkte.

Für Generationen flugbegeisterter Jugendlicher waren sie der Einstieg in die Welt der Fliegerei: Die Plastikmodelle der Firma Airfix sind auch heute noch in Kinderzimmern auf der ganzen Welt zu finden. Wer schon immer davon träumte, mit den selbst gebastelten Höllenmaschinen in den Kampf zu ziehen, bekommt jetzt dazu Gelegenheit. In *Airfix Dogfighter* steigen Sie für die Alliierten oder für die deutsche Luftwaffe in die fliegenden Kunststoffkisten. Neben Abfangmissionen gegen andere Airfix-Jäger fliegen Sie Bodenangriffe auf Spielzeug-Panzer oder -Jeeps. Ihr Einsatzgebiet sind dabei nicht etwa historische Schlachtfelder, sondern die Zimmer des elterlichen Einfamilienhauses.

Serienmäßig sind Sie mit Bord-MGs ausgerüstet, durch Einsammeln von Extras können Bomben, Raketen oder sogar Atombomben im Miniaturformat unter die Tragflächen geklinkt werden. Diese Extras liegen entweder in den Zimmern herum oder sind in Vasen, Tellern oder Lampen versteckt, die erst zerschossen werden müssen. Auf dieselbe Art finden Sie auch die Power-Up-Symbole, mit denen Sie die Feuerkraft Ihrer Waffen erhöhen können. Ab und zu liegen in den Räumen Pläne für ein neues Modell herum. Wer sie einsammelt, hat ab der nächsten Mission ein brandneues Flugzeug im Spielzeughangar stehen.

Obwohl *Airfix Dogfighter* nicht zu den realistischen Simulationen zählt, sind die Charakteristika der legendären Maschinen im Ansatz erkennbar: Die Me-109 ist schnell, wendig und fragil, während die Stuka nur schwerfällig durch die Lüfte brummt. Die Steuerung ist kinderleicht: Kollisionen mit dem Fußboden stecken die Flitzer meist mühelos weg. Ein intelligentes Fadenkreuz schaltet sich außerdem automatisch auf potenzielle Ziele und hilft Ihnen so beim fachgerechten Eliminieren der gegnerischen Einheiten.

Sascha Gliss

Knallbunter und actionreicher Fliegerspaß mit vielen witzigen Ideen.



BURNING DOWN THE HOUSE Getroffene Gegner verabschieden sich mit spektakulären Explosionen und hinterlassen Bonus-Gegenstände.

TESTURTEIL — Airfix Dogfighter

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Crimson Skies** 11/2000 — Bunte und spannende Einsteigersimulation mit Fantasy-Szenario.
- **Re-Volt** 11/99 — Mit ferngesteuerten Flitzern über Stock und Stein.
- **Airfix Dogfighter** 12/2000 — Die witzige Spielidee und die schmucke Grafik machen *Dogfighter* zum Geheimtipp für Action-Freunde.
- **Nuclear Strike** 1/98 — Mit Hubschrauber und Hovercraft auf Terroristen-Jagd.
- **Pacific Warriors** 12/00 — Unterdurchschnittliche Ballerei im Konsolenstil.

GRAFIK .... Gut
Sauber modellierte Flieger und Levels.

SOUND .... Befriedigend
Etwas spärliche, aber passende Geräuschkulisse.

STEUERUNG .... Gut
Problemlos und genau mit der Tastatur.

MEHRSPIELER .... Gut
Rasante Luftgefechte für bis zu acht Piloten.

78% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium III 500
64 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 65 MB	HD: 320 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 8
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Skandaaaaaaaal! Was erlaube!?!?

Anpfiff – eine „Sportmanagement-Simulation der Extraklasse". Stimmt – extraviele Bugs und extrawenig Funktionen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Silverstyle Entertainment** ■ ANBIETER **THQ** ■ PREIS **Ca. DM 70,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- Spieler- oder Trainer-/Manager-Karriere
- 3D-Spielszenen
- 1 Spielerdaten-Editor
- 5 Spielmodi
- 20.000 Spieler
- 300.000 Attribute
- Nur mit Patch erträglich spielbar



DER REGENMACHER Die Programmierer der 3D-Spielszenen sind dermaßen stolz auf ihre Wettereffekte, dass sie es regelmäßig aus allen Kübeln gießen und schneien lassen.



Das hat Anpfiff-Aushängeschild Giovanni Trappatoni nicht verdient!

MEINUNG Petra Maueröder

„Sorry, versehentlich falsche CD ins Presswerk geschickt" - die einzig entschuldbare offizielle Erklärung. Klar, denn alles andere würde ja bedeuten, dass das Spiel in diesem desaströsen Zustand vorsätzlich veröffentlicht wurde. Meine Vermutung: Auch der Spieletitel ist ein Versehen, denn ursprünglich stand an der Stelle des „An-" ein „Dünn-" - zumindest würde dies die vielen spielerischen Unpässlichkeiten erklären.



AUF DER CD-ROM! Schadensbegrenzung: *Anpfiff*-Käufer sollten den Patch installieren.

Nach der Daum-Hoeneß-Affäre wird Fußballdeutschland vom nächsten Skandal erschüttert: *Anpfiff*, zum offiziellen RTL-Fußballmanager geadelt, hat mehr Programmfehler als ein Tornetz Löcher. Offizieller Grund: eine fehlgeleitete Master-CD.

Kaufen Sie Anstoss 3, kaufen Sie Kicker 2, aber lassen Sie um Himmels willen die Finger von diesem Murks!

So allmählich könnten sich Produzenten von Fußballmanagern mal originellere Erklärungen einfallen lassen, um beispielsweise zu rechtfertigen, dass Oberhausen zum 1:0 einschießt und die Partie schließlich doch 4:0 für Nürnberg ausgeht. Mal unterstellt, *Anpfiff* würde nicht unter ungezählten Bugs und Abstürzen sowie konkurrenzlosen Lade- und Berechnungszeiten leiden (unter 128 MB RAM unerträglich) - selbst dann deckt die Simulation gerade mal einen Bruchteil dessen ab, wie sie erfahrene Trainer und Manager von *Kicker 2* oder *Anstoss 3* gewohnt sind. Anstatt Standards wie den Stadionausbau und Statistiken solide umzusetzen, haben sich die Spieldesigner in Kleinigkeiten wie ein überdimensioniertes Wettbüro (inklusive Formel-1- und Box-Wetten!) verrannt. Die an und für sich reizvolle Variante, die Karriere eines frei konfigurierbaren Nachwuchsspielers zu lenken, ist an Eintönigkeit kaum zu toppen - klar, bei Taktik, Aufstellung oder Spielereinkauf hat man als gemeiner Kicker ja nichts zu melden. Sauna-, Trainings- und Ernährungsplan sind regelmäßig anzusteuern, ansonsten wird routiniert die Zeit vorgespult. Kaffeekränzchen zur innerfamiliären Image-Steigerung, Tupper-Abende im Freundeskreis, der Einkauf von Privatjets und Golfplätzen - all das soll den Alltag eines Bundesligaprofis widerspiegeln. Im Interesse von Ex-Fußballstar Hansi Müller ist zu hoffen, dass die „jahrelange Erfahrung", die er in das Spiel eingebracht haben soll, ebenfalls ins Reich der vielen rein theoretischen *Anpfiff*-Tugenden gehört, die der Packungsrückseite zu entnehmen sind. Das Sahnehäubchen: die Hardware-hungrigen 3D-Spielszenen, die nur entfernt mit Fußball zu tun haben.

Petra Maueröder



NACHWUCHSARBEIT Unser Jungstar Kalle muss noch viel lernen - seine Werte steigen durch Training erst im Lauf der Jahre.

TESTURTEIL Anpfiff – Der Fußballmanager

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Anstoss 3** 3/2000 – Das jüngste Update ist ein zusätzlicher Motivator für jeden Manager.
- **Kicker 2** 12/2000 – Starke Simulation mit ausgefuchster Steuerung und viel Abwechslung.
- **Kicker Manager** 11/99 – Feiner Manager mit nicht mehr ganz taufrischer 2D-Spieldarstellung.
- **Bundesliga 2001** 11/2000 – Bundesliga-Lizenz und 3D-Spielszenen, aber spielerisch eher dünn.
- **Anpfiff** 12/2000 – Angesichts der vielen spielerischen Mängel lohnt sich das Warten auf die weiteren Patches ohnehin nicht.

GRAFIK ...... Ausreichend
Öde Menüs, wenig attraktive 3D-Grafik.

SOUND ...... Ausreichend
Nervige Hintergrundmusik, kein Spielkommentar.

STEUERUNG ...... Gut
Die wenigen Funktionen sind ordentlich sortiert.

MEHRSPIELER ...... Mangelhaft
Die langen Berechnungszeiten sind unzumutbar.

21%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 200	Pentium III 700
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 400 MB	HD: 600 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 4 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 4
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ...... ✘

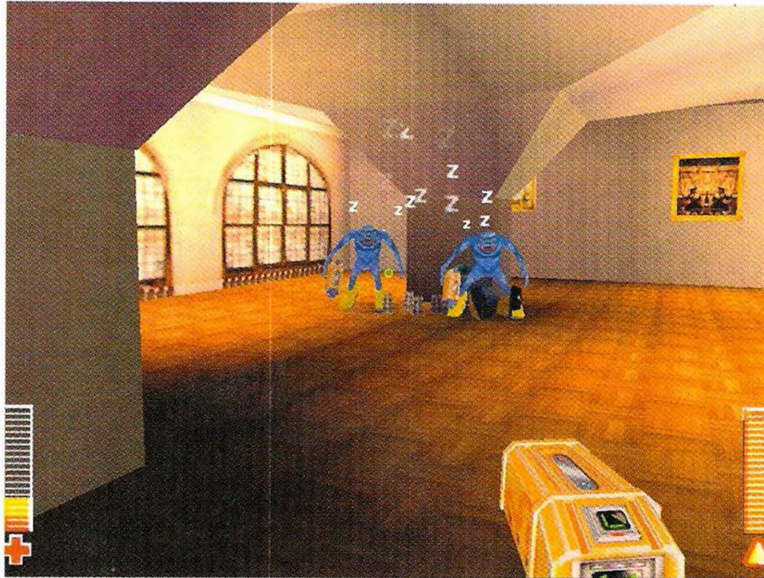
Die spinnen, die Aliens

Im unblutigen Fun-Shooter vertreiben Sie Außerirdische aus deutschen Großstädten.

FAKTEN ■ ANBIETER **Koch Media** ■ PREIS **Ca. DM 70,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 5 Waffen
- 6 Gegnertypen
- 15 Levels
- Bekannte Originalschauplätze
- Diverse Rätseleinlagen



OANS, ZWOA, G'SCHOSSA **Im Hofbräuhaus stören wir zwei Grobber beim Ausschlafen ihres Weißbierrausches, worauf die Aliens recht ungehalten reagieren.**

Das Ende naht! Die Grobber, ulkige blaue Aliens, haben Deutschland erobert und das Volk zur Zwangsarbeit verdonnert. Mit Tipps eines Albert-Einstein-Verschnitts und einer Hand voll Laserknarren räumen Sie unter den Außerirdischen auf.

Wie bei *Autobahn Raser* (auch von Davilex) machen die bekannten Originalschauplätze den Reiz des nicht ganz ernst gemeinten 3D-Shooters aus. Aliens am Brandenburger Tor, im Kölner Dom oder im Münchener Hofbräuhaus zu jagen, ist halt schon was Besonderes. Dafür betrieben die Entwickler offenkundig einen hohen Rechercheaufwand, so dass die Wahrzeichen trotz eher mäßiger Grafik leicht erkennbar sind. Als Retter der Nation scheuchen Sie die dümmlich agierenden Aggressoren durch 15 Levels. Schießeinlagen bilden aber nur einen Teil des Spieles. Der andere Part besteht aus dem Lösen von mitunter recht kniffligen Rätseln. Dabei kommt auch der Davilex-typische Humor nicht zu kurz. So ertappen Sie Aliens beispielsweise besoffen im Hofbräuhaus oder beim Pinkeln auf dem stillen Örtchen. Das Spiel richtet sich vom Schwierigkeitsgrad und Spieltempo her eindeutig an Gelegenheitsspieler. Entsprechend einfach ist das Leveldesign ausgefallen, weshalb erfahrene Actionspieler auf jeden Fall zu *Gunman* & Co. greifen sollten.

Georg Valtin

Witzige Ballerei für zwischendurch mit Rätseleinlagen, technisch leider hoffnungslos veraltet.

TESTURTEIL Invasion Deutschland

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Unreal** 8/98 – Alienjagd als purer Überlebenskampf mit genialer Atmosphäre.
- **Half-Life (dt.)** 12/98 – So muss ein Single-Player-Shooter aussehen, einfach klasse.
- **Nerf Blast Arena** 3/00 – Gänzlich unblutiger Shooter in bonbonfarbenem Ambiente.
- **South Park** 06/99 – Lustige Ballerei um die Kult-Rotzlöffel, spielerisch nur mäßig.
- **Invasion Deutschland** 12/00 – Gute Ansätze und Originalschauplätze - ein witziger Zeitvertreib für zwischendurch, mehr aber auch nicht.

GRAFIK ..... Befriedigend
Für 3D-Action-Verhältnisse schwach.

SOUND ..... Befriedigend
Nervige Geräusche und peinliche Sprachausgabe.

STEUERUNG ..... Gut
Typische Shooter-Steuerung, aber leicht unpräzise.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

52%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium II 400
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 100 MB	HD: 300 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Battleship

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **M/G Interactive**
■ ANBIETER **Hasbro Interactive** ■ USK **Ab 6 Jahren**



BREITSEITE **Backbord, Steuerbord, Dauerfeuer - mehr gibt's nicht zu tun.**

Nach zwei vergeblichen Versuchen, die Faszination des Klassikers *Schiffe versenken* vom Papier auf den PC zu übertragen, strickt Hasbro den dritten Teil der *Battleship*-Reihe zum Actionspiel um. In *Battleship Surface Thunder* steuern Sie ein Schlachtschiff auf einem 3D-Meer und schicken feindliche Kreuzer per Dauerfeuer zu den Fischen. Hin und wieder bringt ein Rettungseinsatz oder ein Küstenbombardement etwas Abwechslung in die monotonen 20 Missionen. Wer davon die Nase voll hat, kann sich noch an der klassischen Kästchen-Variante versuchen - die macht aber mit Block, Stift und einem guten Freund immer noch am meisten Spaß. *(rs)*

SPIELSPASS 32%

Fußball 2000

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **Iridon**
■ ANBIETER **Swing!** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



VOGELPERSPEKTIVE **Die Replay-Funktion zeigt alle Treffer noch einmal an.**

Mannschaften aus zwölf Ländern treten in *Fußball 2000* zum Kampf um die Kickerkrone an. Ganz eilige PC-Sportler absolvieren ein schnelles Spiel, während geduldigere Naturen sich an diversen Landesligen und Pokalwettbewerben versuchen. Die krude Grafik und den bescheidenen Sound könnte man dem Spiel gerade noch verzeihen, nicht aber das wenig variantenreiche Spielprinzip: Mit nur zwei Tasten fürs Passen und Schießen geraten koordinierte Angriffe oft zur Glückssache. Die wenig exakte Steuerung und ein bisweilen äußerst unfair stark aufspielender Computergegner schließlich vergällen auch dem hartnäckigsten Fußball-Freund den Spaß am Spiel. *(sg)*

SPIELSPASS 28%

If you're going to San Francisco ...

... put some PS mehr in your Auto. So lautet das Motto der Rowdys, die durch die Flowerpower-Metropole brettern.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Angel Studios** ■ ANBIETER **Microsoft** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Zwei Szenarien: San Francisco und London
- 20 Fahrzeuge mit verschiedenen Lackierungen
- Drei Renntypen mit jeweils rund 20 Strecken
- Zwei Trainingsmodi mit je 13 Kursen
- Vier Mehrspielermodi



EINGEKEILT Unser dank Sonderlackierung grün-schwarzer Xbox-Beetle wird von zwei Polizei-Mustangs in die Mangel genommen. Links zieht das Gegnerfeld an uns vorbei.



MEINUNG

Nach einem Jahr Wartezeit enttäuschend: Es darf ein bisschen mehr sein.

Rüdiger Steidle

Mal ehrlich, Microsoft, zwei neue Städte, ein paar zusätzliche Autos - das hätte doch in einer Missions-CD auch Platz gefunden. Ein Jahr nach dem ersten Teil die Fortsetzung fast ohne technische Verbesserungen und neue Spielmodi auf den Markt zu werfen, ist schon ein bisschen arm. Okay, okay, ich geb's ja zu: Es macht immer noch tierisch Spaß, mit quietschenden Reifen um die Ecken zu schliddern und mit hektischen Lenkbewegungen auf der Gegenspur zu manövrieren. Aber vor allem Grafik und Fahrgefühl hätte eine Generalinspektion mehr als gut getan. Kleiner Tipp: Bei einem eventuellen Teil 3 würden sich deutsche Spieler sicher über München oder Berlin freuen.

***Midtown Madness* brachte frischen Wind ins Genre: Statt über Rennstrecken preschten Sie mitten durch Chicago. Im zweiten Teil sind Sie in London und San Francisco als Fußgängerschreck unterwegs.**

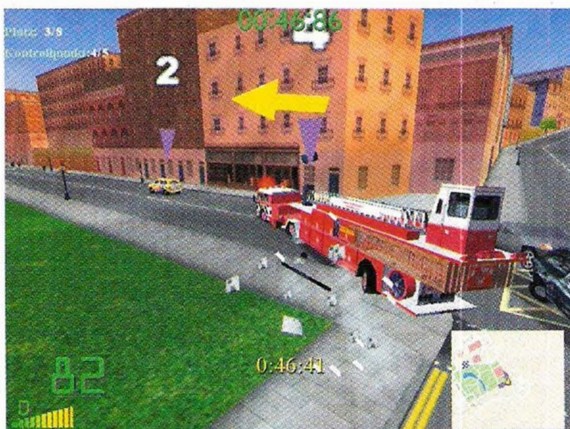
Wer seine Fähigkeiten am Volant auf Vordermann bringen will, heuert als Stunt-Fahrer in der Stadt der Blumenkinder an oder versucht sich in der britischen Hauptstadt als Taxi-Chauffeur. Dort üben Sie zum Beispiel einen Sprung über die Themse oder liefern sich in James-Bond-Manier eine Verfolgungsjagd. Wer lieber gleich in die Vollen geht, findet auf 64 Strecken genug Herausforderungen für Wochen. Während Sie beim Blitzrennen allein gegen die Uhr antreten, flitzen Sie auf Rundkursen gegen bis zu vier Computerpiloten um die Wette. Die Königsdisziplin ist das Kontrollpunktrennen, wo Sie nicht nur mit den KI-Kollegen, sondern auch mit Gegenverkehr, Polizei und der Suche nach dem schnellsten Weg zu kämpfen haben. Dem Gewinner winken neue Autos und Sonderlackierungen. Haben Sie anfangs noch die Wahl zwischen Mini Cooper und VW Beetle, können Sie später im Audi TT oder gar im Panoz GTR-1 Gas geben. Seine Stärken fährt *Midtown Madness 2* im Mehrspielermodus aus: Neben den Rennen macht hier vor allem der „Cops & Robbers"-Part Laune. Dabei jagen acht Mann einem Goldsack hinterher oder zwei Teams aus Polizisten und Gangstern balgen sich um die Beute.

Rüdiger Steidle

Verwaschene Texturen, dünne Motorensounds – die Technik ist nicht mehr zeitgemäß.



MATT Die Fahrzeuge glänzen weder durch Detailreichtum noch durch schöne Texturen.



TATÜTATA Der Feuerwehrtruck ist vielleicht nicht das schnellste Vehikel, bahnt sich dafür aber nahezu unaufhaltsam seinen Weg.

TESTURTEIL Midtown Madness 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Driver** 11/99 — *Driver* ist ein Jahr alt und trotzdem besser als Microsofts Konkurrent.
- **Need for Speed: Porsche Challenge** 5/2000 — Motivierende Rasereien in schicken Porsche-Sportwagen.
- **Motocross Madness 2** 8/2000 — So muss ein Nachfolger aussehen, dann klappt's auch mit der Wertung.
- **Midtown Madness 2** 12/2000 — Die Fortsetzung krankt an Innovationsarmut und technischen Unzulänglichkeiten, der Spaß bleibt.
- **Autobahn Raser 2** 12/99 — „Autobahn Madness": Deutschland gegen den Verkehr und den Spielspaß.

GRAFIK .... Ausreichend
Große Areale, aber hässliche Texturen.

SOUND .... Ausreichend
Nerviger Sprecher. Motorensound eher mäßig.

STEUERUNG .... Befriedigend
Die Wagen lassen sich recht gut kontrollieren.

MEHRSPIELER .... Gut
Im Team macht's deutlich mehr Spaß als alleine.

78%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 500
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 250 MB	HD: 400 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Notstand am Nil

Als heilkundige Priesterin erforschen Sie in Heliopolis eine alte Prophezeiung.

FAKTEN ■ ANBIETER **Cryo Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

AUF EINEN BLICK

- 42 Schauplätze
- 32 handlungsrelevante Charaktere
- Historisch genaue Nachbildung der Spielumgebung
- Nachschlagewerk über Ägypten mit auf CD
- Veraltete 3D-Grafik

Mir sind mindestens sieben Menschen mit Magenschmerzen begegnet.

HEILPRAKTIKER Als medizinkundige Priesterin müssen Sie nicht nur der Prophezeiung auf die Spur kommen, sondern sich auch um die kranken Stadtbewohner kümmern.

Historische Render-Adventures und Cryo Interactive, das gehört einfach zusammen. Nachdem die Franzosen uns mit *Odyssee* unlängst auf die Spuren von Odysseus schickten, stehen nun Abenteuer im alten Ägypten auf dem Programm.

In Heliopolis, Stadt der Sonne, erkranken die Menschen an einer rätselhaften Krankheit. Sie schlüpfen in die Rolle der medizinisch begabten Priesterin Tifet und kommen bei Ihren Nachforschungen einer Prophezeiung auf die Spur, die mit der Seuche zusammenhängt. Durch Gespräche mit den Nebenfiguren und dem genretypischen Einsatz gefundener Gegenstände treiben Sie die Geschichte voran.

Hinter der altbackenen 3D-Rendergrafik verbirgt sich ein solides Adventure; innovative Rätsel sind allerdings Mangelware. Dafür gefallen Soundkulisse und die passende Musik. Die Spielwelt wurde mithilfe von Historikern genau nachgebildet und soll damit eine stimmige Atmosphäre erzeugen. Das gelingt ganz gut, doch wie bei den meisten anderen historischen Adventures von Cryo ist trotz interessanter Thematik weder die Story mitreißend, noch kann man sich mit der Hauptperson identifizieren. Genrefans mit einem Faible für Ägypten sollten sich *Egypt 2* dennoch näher anschauen, zumal dem Spiel ein Nachschlagewerk über das Land am Nil beiliegt.

Georg Valtin

Weder spektakulär noch mitreißend, aber für Fans ohne Aversion gegen Uralt-Render-Grafik okay.

TESTURTEIL Egypt 2 – Die Prophezeiung Heliopolis

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **The longest Journey** 4/2000 – Klassisches Adventure um eine charmante Protagonistin.
- **Der Ring der Nibelungen** 12/98 – Thema gut umgesetzt und mit bombastischer Wagner-Musik untermalt.
- **Odyssee** 8/2000 – Grafisch ordentliches, aber spielerisch sehr zähes Adventure.
- **Egypt 2** 12/2000 – Während die Atmosphäre und Spielwelt stimmt, fehlt es an Story und an Innovationen.
- **Atlantis 2** 3/2000 – Statisch, pseudo-esoterisch und einfach nur vollkommen langweilig.

GRAFIK .... Befriedigend
Cryos 3D-Rendergrafik ist völlig veraltet.

SOUND .... Gut
Kulissen und Musik wirken passend.

STEUERUNG .... Gut
Klassisches Point-and-Klick-Verfahren, kinderleicht.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

54%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	16xCD-ROM
HD: 30 MB	HD: 250 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD .... -
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Reach for the Stars

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **SSG** ■ ANBIETER **Mattel Interactive** ■ USK **Ab 12 Jahren**

GLANZLOS Beim Imperienbasteln stellt sich allzu schnell triste Routine ein.

Mit *Reach for the Stars* belebt Mattel den steinzeitlichen Vater von Sternenstrategiespielen wie *Imperium Galactica* oder *Master of Orion* wieder. Als oberster Feldherr einer von 16 Spezies erkunden Sie ein schmuckloses Weltall, kolonisieren Planeten, erforschen neue Technologien und pusten feindlich gesinnte Aliens aus der Galaxis. Leider verbirgt sich hinter dem zunächst komplex wirkenden Grundgerüst der immer wieder gleiche Spielablauf: Diplomatie, Forschung und Kampf sind deutlich weniger ausgefeilt als beispielsweise in *Alpha Centauri* oder *Pax Imperia*. Da helfen auch die 21 teils durchaus spannenden Missionen wenig. Nur für Fans. *(rs)*

SPIELSPASS 52%

Pacific Warriors

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Interactive Vision** ■ ANBIETER **Swing!** ■ USK **Ab 12 Jahren**

TIEFFLUG Mit Torpedos und Raketen schalten Sie die japanischen Zerstörer aus.

Stellen Sie sich den Fliegern Nippons zum tödlichen Luftkampf! In *Pacific Warriors* übernehmen Sie in die Rolle eines amerikanischen Jagdpiloten im Zweiten Weltkrieg. In bester Konsolen-Manier sammeln Sie Extrawaffen und Bonuspunkte, während Sie die gesamte kaiserliche Luftwaffe im Alleingang vom Himmel putzen. Flug- und Waffenphysik sind - entsprechend dem actionreichen Ambiente - äußerst einsteigerfreundlich ausgelegt und dürften auch Simulationshasser vor keine großen Probleme stellen. Für den schnellen Luftkampf gerade noch empfehlenswert, wirkt das Spiel im Vergleich zu Microsofts exzellenter Einsteiger-Simulation *Crimson Skies* jedoch mehr als angestaubt. *(sg)*

SPIELSPASS 45%

Rennen der Experten

Der actionlastige Konsolen-Renner versucht sich jetzt auch auf dem PC.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Eden Studios** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**

AUF EINEN BLICK
- 84 Pisten in 12 Ländern
- Streckeneditor
- 4 Spielmodi
- 17 Autos der 1999er-Saison
- 10 Bonuswagen



UND DIE STRASSE LEBT Im Arcade-Rennen von Checkpoint zu Checkpoint gehen vier Konkurrenten gleichzeitig auf die Piste. Das ist zwar nicht realistisch, macht aber Spaß.

Ab auf die Piste! Mit *V-Rally 2* steht Rennfans eine weitere digitale Version des rasanten Offroad-Sports ins Haus.

Mit *V-Rally 2* wagen Sie den virtuellen Einstieg in die Welt der Powerslides und Sonderprüfungen. Das Spiel, das ursprünglich für die Konsolen entwickelt wurde, bietet neben Prüfungen gegen die Uhr einen actionlastigen Arcademodus. Hier messen Sie sich mit Ihren Konkurrenten auf der Strecke und rempeln sich mit rüden Fahrmanövern an die Spitze. In der Meisterschaft geht es gesitteter zu: Sie gehen alleine ins Rennen, während Ihr Copilot Sie über Länge und Gefährlichkeit der Kurven informiert. Kreative Fahrer greifen auf den Streckeneditor zurück, mit dem sie aus vorgegebenen Elementen neue Offroad-Pisten entwerfen. Trotz hochauflösender Grafik kann das Spiel seine Wurzeln nicht verleugnen: Die Menüs sorgen für Verwirrung und das Fahrerlebnis tendiert in Richtung Action. Umfangreiche Strecken- und Fahrzeugauswahl sowie die unkomplizierte Steuerung machen *V-Rally 2* dennoch zu einem interessanten Neuzugang für Ihren virtuellen Fuhrpark. Auf einigen Strecken kam es im PC-Games-Testlabor mit Voodoo3- und GeForce-Karten übrigens zu Abstürzen; Infogrames hat bereits einen Patch angekündigt.

Sascha Gliss

Schnelles Raserspiel für Freunde der actionorientierten Unterhaltung. Vorsicht: Auf machen Grafikkarten gibt es Probleme!

TESTURTEIL V-Rally 2: Expert Edition

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Colin McRae Rally** 12/98 — Die 2.0-Version des Klassikers wurde bereits mehrmals verschoben.
- **Rally Championship Ed. 2000** 1/2000 — Positiv: Schicke Optik, gepaart mit ordentlicher Fahrphysik.
- **Rally Masters** 6/2000 — Grafisch ebenfalls anspruchsvolle Alternative zu *Colin McRae*.
- **Sega Rally 2** 12/99 — Der Klassiker aus dem Hause Sega ist ähnlich actionlastig wie *V-Rally 2*.
- **V-Rally 2** 12/2000 — Optisch aufgebohrter Konsolentitel. Wer eine realistische Fahrsimulation erwartet, wird enttäuscht.

GRAFIK .... Gut
Hochauflösend, schnell, aber etwas arm an Details.

SOUND .... Befriedigend
Nervig: die monotonen Motorengeräusche.

STEUERUNG .... Befriedigend
Umständliche Menüs, ordentliches Fahrgefühl.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Mehrspieler-Rennen nur an einem PC möglich.

68%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 300	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 640 MB	HD: 640 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 4 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 4
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Madden NFL 2001

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **EA Sports**
■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



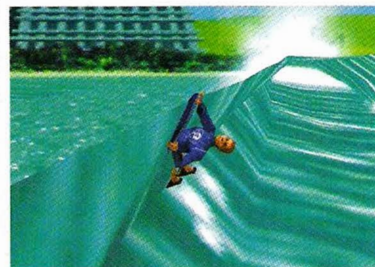
KNALLHARTE ACTION Der Angreifer wird ohne Raumgewinn von unserer Abwehr gefällt.

In opulenter Grafik präsentiert sich EA Sports' alljährliche Simulation um das Lederei. In fernsehreifer Manier steht bei *Madden NFL 2001* der Franchise-Modus im Vordergrund, bei dem Sie ein Team mehrere Jahre betreuen. Als besonderes Feature dürfen Sie Schlussphasen berühmter Begegnungen nachspielen. Neben den US-Stars sind auch die europäischen NFL-Teams, zumindest in Freundschaftsspielen, mit von der Partie. Die Simulation begeistert durch die Vielfalt an offensiven und defensiven Spielzügen sowie Dutzende von Statistiken, wird Einsteiger aber mit ihrer Komplexität überfordern. Football-Kenner dagegen dürfen bedenkenlos zuschlagen. *(gv)*

SPIELSPASS 86%

Pro Bodyboarding

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **PIE**
■ ANBIETER **Swing!** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**



GRAFIKPRACHT Eckige Wellen und Clipping-Fehler beleidigen das Auge des Spielers.

In *Pro Bodyboarding* schlüpfen Sie in den Neoprenanzug eines berufsmäßigen Wellenreiters. Bewaffnet mit Ihrem Bodyboard, einem verkürzten Surfbrett, melden Sie sich zu Wettbewerben an, wo Sie die Kampfrichter durch mehr oder weniger gelungene Küren in der Welle begeistern. Neben der Qualität der Stunts zählt die richtige Taktik, um der Konkurrenz möglichst viele Wellen abzujagen. Anscheinend als *Tony Hawk* im feuchten Element geplant, erreicht *Pro Bodyboarding* zu keiner Zeit die Klasse des großen Vorbilds. Angesichts der hässlichen Grafik, einer unmöglichen Steuerung und dem wenig einleuchtenden Spielprinzip werden sich selbst Freunde des Surfsports mit Grauen abwenden. *(sg)*

SPIELSPASS 23%

Flieger, grüß mir die Sonne

Interaktive Geschichtsstunde: Erleben Sie den Luftkrieg im Pazifik aus dem Cockpit Ihres Jagdflugzeugs.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Microsoft** ■ ANBIETER **Microsoft** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 7 Spielerflugzeuge
- 18 Flugzeuge insgesamt
- 2 Kampagnen
- 10 Übungsmissionen
- Dynamisches Wettersystem
- Bis zu 60 Missionen pro Kampagne
- Missionseditor

Blütenweiße Sandstrände, kristallklares Wasser und tödliche Luftkämpfe: Mit der jüngsten Ausgabe von Microsofts kriegerischer Vorzeigesimulation werden Sie aufseiten der japanischen Marine oder der U.S. Navy an die Pazifik-Front versetzt.

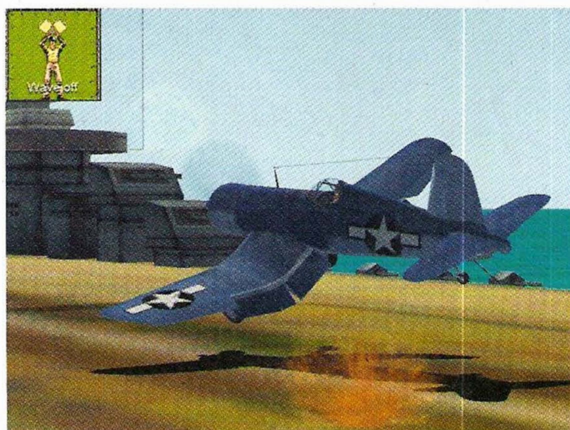
Nach zweijähriger Durststrecke in puncto Propeller-Simulationen bekommen PC-Flieger mit einer Schwäche für realistische Luftkämpfe Nachschub geliefert. *Combat Flight Simulator 2* stellt den Luftkrieg zwischen der japanischen Marine und der U.S. Navy von 1941 bis 1945 nach. Zu Beginn Ihrer Karriere entscheiden Sie sich für eine der beiden Kampagnen, besuchen die Flugschule oder stürzen sich in einer schnellen Mission sofort in den Kampf. Bevor Sie jedoch in den simulierten Krieg ziehen, sollten Sie den Schwierigkeitsgrad Ihren persönlichen Vorlieben anpassen. Wie in diesem Genre inzwischen üblich, lassen sich hier alle „störenden" Aspekte des Luftkampfes an- und abschalten. Vom Munitionsvorrat bis zu den Auswirkungen der Fliehkraft reicht hier die Auswahl an Parametern. Je unrealistischer die Vorauswahl, desto niedriger fällt natürlich die maximal erreichbare Punktzahl in den Missionen aus.

Sind alle Einstellungen abgeschlossen, geht es ab ins virtuelle Cockpit, das in *CFS2* gleich in mehreren Ausführungen vorliegt: Die Standardsicht zeigt eine 2D-Sicht des Armaturenbretts, zur besseren Übersicht steht außerdem ein „Virtual Cockpit" mit schwenkbarem Blick in 3D zur Verfügung. In der Standardsicht können sämtliche Schalter und Anzeigen im Cockpit per Mausklick oder Tastatur bedient werden. Schon hier wird deutlich, warum das Microsoft-Team sich bei der Entwicklung von Pazifik-Veteranen wie Saburo Sakai hat beraten lassen: Schalter und Anzeigen funktionieren wie in den realen Vorbildern; wer will, kann das Treibstoffmanagement selber in die Hand nehmen oder Propelleranstellwinkel, Gemischeinstellung und Belüftungsklappen manuell steuern. Ebenso detailliert präsentieren sich die Flugzeuge in der Außenansicht: Verrußte Auspuffrohre, zerkratzter Lack und animierte Klappen und Ruder sorgen für eine bisher unerreichte optische Authentizität. Dieser Realismus setzt sich auch in den Kämpfen fort: Gezielte MG-Salven verwandeln die Flugzeuge in löchrige Todesfallen, beschädigte Teile fallen vom Rumpf ab und getroffene Motoren spucken tiefschwarzen Rauch. Ebenfalls einmalig ist das dynamische Wettersystem, das unterschiedliche Wetterlagen in verschiedenen Flughöhen zulässt und mit Turbulenzen und Sturmböen das Fliegen in Schlechtwettergebieten zusätzlich erschwert. Eine besonders wichtige Rolle spielen die bisweilen riesigen Wolkenformationen, die Sie dank realistischer Sichtlinie der Computergegner auch als Deckung benutzen können.

Sascha Gliss



AUSGEBRANNT Treffer in den Motor quittieren die Flugzeuge mit spektakulären Explosionen und tiefschwarzem Rauch.



MILLIMETERARBEIT Landungen auf dem schwankenden Deck eines Trägers sind die vielleicht größte fliegerische Herausforderung im Spiel.



Optisch brillant, in einigen Details aber noch verbesserungswürdig.
Sascha Gliss

MEINUNG

Mit *CFS2* kommt nach langer Zeit endlich wieder eine militärische Simulation auf den Markt, die diese Bezeichnung auch verdient. Der Look des Spiels kommt dank detailverliebt texturierter Maschinen der Wirklichkeit verblüffend nah. Enttäuschend ist hingegen die Auswahl an Flugzeugen. Gerade sieben Maschinen kann der Spieler fliegen, wie beim Vorgänger setzt Microsoft hier auf Drittentwickler, die per Internet neue Flugzeuge zur Verfügung stellen sollen. Auf diesem Weg wird hoffentlich auch die teilweise enttäuschende KI der Computerpiloten verbessert. Freunde wie Feinde stellen sich nämlich bisweilen wenig schlau an und kollidieren gelegentlich miteinander oder stürzen im Landeanflug ab. Insgesamt jedoch ist *CFS2* dank ausführlicher Kampagnen, des guten Mehrspielermodus und der offenen, sprich ausbaufähigen Struktur bisher das Simulationshighlight des Jahres.

TESTURTEIL — Combat Flight Simulator 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Combat Flight Simulator 2** 12/2000 — Optisch und spielerisch stark verbessert. Lange Kampagnen und Top-Grafik sorgen für hohe Motivation.
- **Mig Alley** 9/99 — Luftkrieg über Korea: Fliegen Sie die ersten Jet-Luftkämpfe nach.
- **Combat Flight Simulator** 12/98 — Veraltet wirkender Vorgänger mit großer Fangemeinde im Netz.
- **European Air War** 1/99 — Relativ realistische Simulation. Besonders stark im Mehrspielermodus.
- **WW2 Fighters** 2/99 — Jane's Ausflug in den Zweiten Weltkrieg bietet gute Hintergrundinfos.

GRAFIK .... Sehr gut
Spitze in der Luft, mittelmäßige Bodenobjekte.

SOUND .... Gut
Realistische Geräuschkulisse im Cockpit.

STEUERUNG .... Sehr gut
Am besten mit Stick, Pedalen und Throttle.

MEHRSPIELER .... Gut
Bis zu 32 Piloten im LAN, 16 in der MS-Zone.

86%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium III 500
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 400 MB	HD: 1 GB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 32 Internet 16
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔



■ ZEUS, STEH' MIR BEI! Der Tempeldistrikt einer großen Stadt benötigt neben Arbeitskräften einen ständigen Nachschub an Opfertieren. Schafe und Ziegen munden den Götter am besten.

Monster, Mythen und Moneten

Erwecken Sie mit Zeus die Welt der altgriechischen Mythologie auf Ihrem PC zu neuem Leben.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Impressions Games** ■ ANBIETER **Havas Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **November 2000** ■ USK **Ab 6 Jahren**

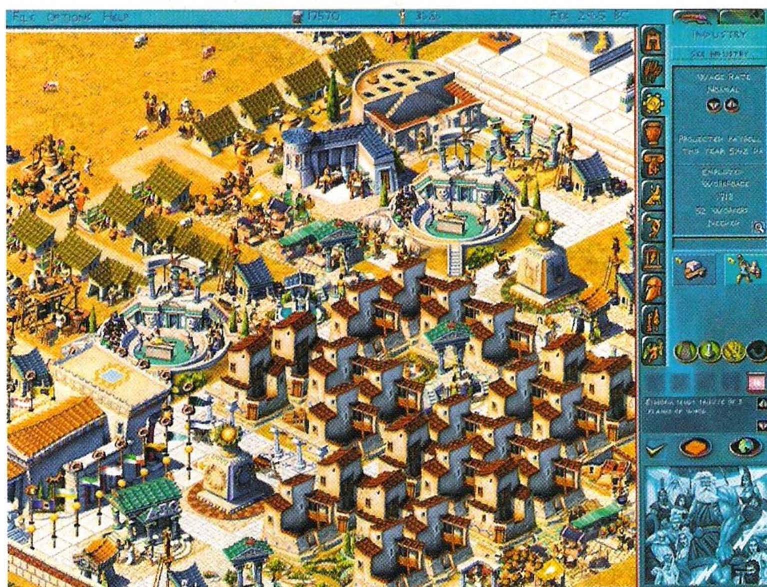
AUF EINEN BLICK

- 6 antike Helden
- 12 Monster
- 12 Götter
- 45 Missionen in 7 Abenteuern
- 15 Tutorials
- 3 verschiedene Endlosspieltypen

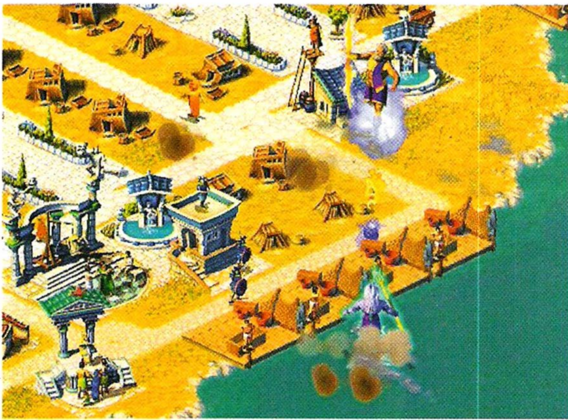
Es darf wieder gebaut werden: Die zeitintensiven und abwechslungsreichen Missionen des *Pharao*-Nachfolgers sind genau richtig für lange Herbst- und Winterabende am PC. Diesmal zivilisieren Sie das antike Griechenland mithilfe der Götter und reichlich klingender Münze.

Meeresgott Poseidon ist stinksauer: Die Stadt Argos hat wegen mangelnder Opferbereitschaft den Zorn des aquatischen Olympiers auf sich gezogen und leidet nun unter regelmäßigen Attacken der Gottheit. Seehandel und Fischindustrie sind schon zum Erliegen gekommen und das Volk betet verzweifelt zu seinen himmlischen Schutzpatronen. Nur die Errichtung eines Zeus-Tempels kann noch den sicheren Untergang der Stadt verhindern, aber Marmor ist derzeit Mangelware, da die meisten Steinmetze ohne ihre monatliche Fischration der Arbeit fernbleiben. Krisen von solch epischen Ausmaßen sind im jüngsten Spiel der Macher von *Cäsar 3* an der Tagesordnung. Das Team hat sich bei der Entwicklung von *Zeus* keineswegs auf seinen Lorbeeren ausgeruht, sondern präsentiert den antiken Städtebau mit überarbeiteter Benutzeroberfläche und innovativen Spielelementen.

Ihre Karriere als altgriechischer Städtebauer verfolgen Sie in sieben Abenteuern, die wiederum aus je fünf bis acht Einzelmissionen bestehen. Baumeistern, die ohne den Druck von Zielvorgaben in Ruhe ihre Traummetropole errichten wollen, stehen außerdem drei verschiedene Varianten des Endlosspiels zur Verfügung. Jedes Abenteuer hat eine bestimmte historische Stadt und eine griechische Sage als Grundlage. So errichten Sie in einer Kampagne die antike Metropole Argos und schlagen sich dort mit der fürchterlichen Gorgone Medusa herum. Sobald Sie sich für eine Aufgabe entschieden haben, gelangen Sie in den für Impressions typischen Spielbildschirm, der zu Beginn nicht viel mehr als eine leere Landschaft und einige Straßen zeigt. Ausgerüstet mit etwas Bargeld, bauen Sie nun ein rudi-



GEHOBENER MITTELSTAND Die rot gedeckten Stadthäuser sind die höchste Entwicklungsstufe normalen Wohnraums. Villenviertel müssen in attraktiver Lage gesondert angelegt werden.



TITANENKAMPF **Poseidon, der Gott der Meere, greift an und wird vom mächtigen Zeus in die Schranken gewiesen.**

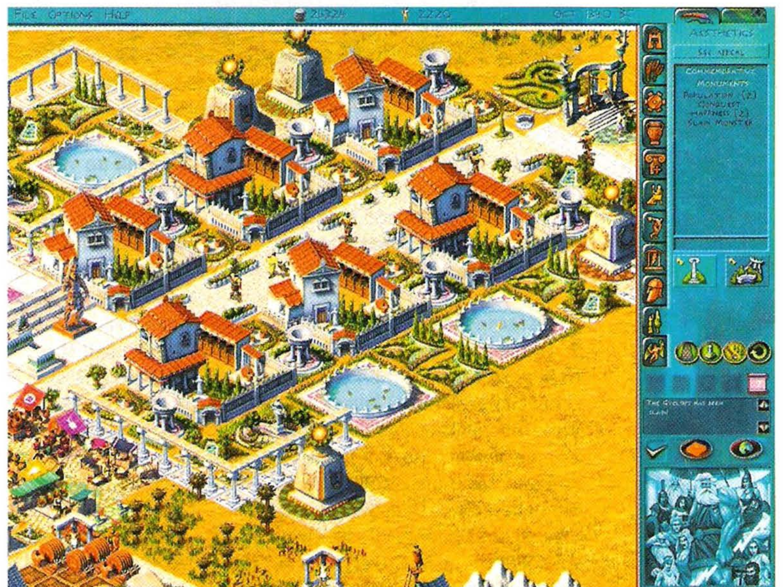
mentäres Straßennetz und erste öffentliche Gebäude wie Zisternen oder Wachhäuschen. Sobald Sie Bauland zuweisen, strömen die ersten Immigranten in die Stadt und machen sich auf die Suche nach Brot und Arbeit.

Spätestens beim Überprüfen der Lebensverhältnisse der Bürger werden die ersten Unterschiede zu den Vorgängern deutlich: *Zeus* verzichtet auf separate Beraterbildschirme und zeigt stattdessen in einem kleinen Fenster in der Kontrollleiste die wichtigsten Statistiken. Diese Infoschirme sind mit den verschiedenen Bau-Icons gekoppelt. Ist also das Industriesymbol aktiviert, erscheint im Fenster eine Übersicht der Arbeitskräfte und Handwerksbetriebe der Stadt. Ausführliche Statistiken im Stil von *Cäsar 3* oder *Kleopatra* können natürlich weiterhin angezeigt werden, hierfür genügt ein Klick auf das Lupen-Icon.

Die vielleicht wichtigste spielerische Neuerung betrifft die Welt der Mythologie, die einen höheren Stellenwert als in den Vorgängern genießt. Agierten die Gottheiten der Römer und Ägypter eher im Hintergrund, so spielen sie in *Zeus* eine wichtigere Rolle: Um eine Gottheit zu verehren, müssen Sie ihr zunächst einen Tempel bauen, ein Unterfangen, das ähnlich viel Zeit verschlingt wie die Errichtung der ägyptischen Baudenkmäler in *Pharao*. Ist das Werk vollbracht, stehen Sie ab sofort unter dem Schutz des geehrten Gottes, der von nun an durch die Stadt stolziert, Gebäude segnet oder Feinde bekämpft. Als zusätzlichen Bonus enthalten die meisten Tempel Rohstoffquellen: Vor Athenes Schrein sprießen Olivenbäume, Hades versorgt Sie mit Silber und wer Dionysos verehrt, wird mit Weinstöcken belohnt. Neben den Bewohnern des Olymp begegnen Ihnen in Ihren Abenteuern legendäre Helden und Monster aus der griechischen Sagenwelt. Die Ungetüme greifen oft im Auftrag erzürnter Gottheiten an und können nur von Helden erschlagen werden. Um einen solchen Recken in Ihre Stadt zu locken, bauen Sie ihm zunächst eine Halle und müssen dann verschiedene Kriterien erfüllen, bevor der Kämpfer Sie als würdigen Gastgeber ansieht. Hat der Held seine Aufgabe erfüllt, bleibt er in der Stadt und kann Ihre Soldaten auf Eroberungszügen verstärken.

In jedem Abenteuer interagieren Sie mit mehreren Nachbarstädten, über die Sie sich auf der Weltkarte informieren. Neben konkurrierenden Ansiedlungen finden Sie hier Ihre Verbündeten und Vasallen, mit denen Sie einen regen Handelsverkehr aufbauen sollten. In den meisten Abenteuern werden außerdem Kolonien gegründet. Hierfür verlassen Sie nach einer erfolgreich beendeten Episode Ihre Heimatstadt und bauen an anderer Stelle die Kolonie auf. Schließen Sie dann auch diese Aufgabe ab, kehren Sie in der nächsten Mission in die ursprüngliche Ansiedlung zurück und können über den Handel mit der neu errichteten Kolonie bisher unbekannte Rohstoffe beziehen.

Sascha Gliss



GRIECHISCHE YUPPIES **Die Bewohner der exklusiven Villen arbeiten zwar nicht, zahlen aber immens hohe Steuern und stellen mit Hopliten und Kavallerie die militärischen Eliteeinheiten.**



MEINUNG

Größer, schöner, anspruchsvoller: Mit Zeus liefern die Macher von Impressions ihr Meisterstück ab.

Sascha Gliss

Wenn man der erfolgreichen Städtebaureihe der *Zeus*-Macher in der Vergangenheit etwas vorwerfen konnte, so war es der Mangel an echten Innovationen seit *Cäsar 3*. Mit ihrem jüngsten Aufbauspiel zeigen die Entwickler allerdings, dass sie ihre Hausaufgaben gemacht haben. Die beinahe comicartige Grafik wurde im Vergleich zu *Kleopatra* deutlich verbessert und das Militär agiert nun auf Wunsch vollautomatisch. Die entstaubte Benutzeroberfläche ist für *Cäsar*-Veteranen zwar anfangs ungewohnt, erweist sich aber bereits nach den ersten Missionen als schneller und praktischer als die etwas umständlichen Beraterbildschirme der Vorgänger. Der Clou allerdings sind die vielen kleinen Subquests (Unteraufgaben) und die launischen griechischen Götter und Monster, die nun vor den Augen des Spielers agieren und ihre Fehden austragen. Die akribisch recherchierte Geschichte schließlich zeugt von der hohen Kompetenz der Entwickler. Bleibt eigentlich nur zu hoffen, dass der Nachfolger endlich eine Mehrspieleroption und eine höher auflösende Grafik bieten wird, davon abgesehen ist *Zeus* erste Wahl für historisch interessierte PC-Bürgermeister.

TESTURTEIL — Herrscher des Olymp – Zeus

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Anno 1602 05/99
Die Referenz der Aufbaustrategie ist bereits als Budgetspiel erhältlich.

Zeus 12/00
Impressions' beste Städtebauerei. Verbesserte Grafik und neue Spielelemente sorgen für hohen Spielspaß.

Cäsar 3 12/98
Der Urahn der antiken Städteplanung macht nach zwei Jahren noch Spaß.

Pharao 09/00
Behutsam überarbeiteter *Cäsar 3*-Nachfolger. Optisch etwas schwach.

Kleopatra 12/99
Die Zusatzdisk zu *Pharao* bietet neue Gebäude und Herausforderungen.

GRAFIK ...... Gut
Liebevoll gestaltete Akteure und Gebäude.

SOUND ...... Sehr gut
Stimmige Geräuschkulisse, unaufdringliche Musik.

STEUERUNG ...... Gut
Etwas übersichtlicher als in den Vorgängern.

MEHRSPIELER .... Keine Wertung möglishc
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

81%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 410 MB	HD: 522 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk – Internet –
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ...... ✘

Tango am Boden

Für Terroristenjäger gibt's Nachschub zum Taktik-Shooter des Jahres 1998.

FAKTEN ■ ANBIETER **Ubi Soft** ■ PREIS **Ca. DM 70,-** ■ TERMIN **November 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- 9 neue Missionen
- Kampagneneditor
- Stand-alone-Produkt
- Neue Mehrspielervarianten
- Videosequenzen
- Separater Trainingsteil
- Umfangreiche Datenbank



IM WALD, DA SIND DIE RÄUBER In der ersten Mission müssen Sie einen südamerikanischen Diktator befreien – und dabei den Freiheitskämpfern das Handwerk legen.

Die erste Zusatz-CD zum prototypischen Taktik-Shooter *Rainbow Six* enttäuschte mit einer zu knappen Spielzeit. Wird *Covert Ops* ein ähnlich kurzes Vergnügen?

Flüsternd informieren Sie die Kameraden über das Kopfmikrofon, dass wenige Meter vor Ihnen ein gegnerischer Scharfschütze lauert. Ein Teamkamerad eröffnet das Feuer, Sie nutzen die Verwirrung, um vorzupreschen und den Feind unschädlich zu machen, Sie geben die Erfolgsmeldung durch: „Tango am Boden". Wie im Originalspiel kommt es in *Covert Ops* auf die Taktik an. Die Planungsphase ist genauso wichtig wie der Aktionsteil. Mit neun Missionen können Sie hier fast doppelt so viele Aufträge erledigen wie im *Rogue Spear*-Add-On *Urban Operations*. Steuerung und Menü wurden nicht verändert, einige neue Waffen und Söldner verschaffen Ihnen eine größere Auswahl bei der Zusammenstellung Ihres Teams. Die Kämpfe stellen selbst in niedrigen Schwierigkeitsgraden eine Herausforderung dar; Ihre Leute stellen sich aber nicht ganz so dumm an wie in *Rainbow Six*. Mit menschlichen Spielern können Sie sich nicht messen, der Mehrspielermodus ist dem Einzelspiel damit um zwei Nasenlängen voraus. Als Bonus liegt eine CD-ROM bei, die Videos, Information zur Terroristenbekämpfung sowie mehrere Qualifikationstests enthält.

Peter Kusenberg

Die Erweiterung des Mehrspielermodus sowie die neuen Missionen sind gelungen, zusammen mit der Video-CD rechtfertigen sie jedoch nicht den hohen Preis.

TESTURTEIL Rainbow Six: Covert Ops Essentials

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **SWAT 3** 2/2000 – Der technisch anspruchsvolle Titel kann spielerisch überzeugen.
- **Rogue Spear** 11/99 – Der Rainbow-Six-Nachfolger sieht besser aus – und macht Spaß.
- **Eagle Watch** 4/99 – Das Add-On zu Rainbow Six war viel zu rasch durchgespielt.
- **Hidden & Dangerous** 9/99 – Die Steuerung ist ungenau, die Verfolgerperspektive ungewohnt.
- **Covert Ops** 12/2000 – Die Atmosphäre ist dicht und die Schauplätze sind abwechslungsreich – das Angebot an Missionen ist mau.

GRAFIK .... Befriedigend
Die Figuren detailliert, die Umgebung hässlich.

SOUND .... Gut
Spannende Musik, dürftige Sprachausgabe.

STEUERUNG .... Befriedigend
Wer kann sich rund 100 Befehle merken?

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Im Netz macht das Gendarm-Spielen Spaß.

71%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Celeron 400
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 360 MB	HD: 360 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

KURZTESTS

Frogger 2

■ GENRE **Geschicklichkeit** ■ ENTWICKLER **Konami**
■ ANBIETER **Hasbro Int.** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



ALTE BEKANNTE Auf Krokodilen überquerte bereits der Ur-Frogger fließende Gewässer.

Drama am Froschtümpel: Oberbösewicht Swampy hat gemeinerweise Froggers Nachwuchs entführt. Das kann der Hüpfer natürlich nicht auf sich sitzen lassen und macht sich auf die Suche nach seinen Sprösslingen. Sie steuern die sprunggewaltigen Amphibie durch mehr als 30 knallbunte Levels, in denen es außer den entführten Fröschen eine ganze Reihe Extras einzusammeln gilt. Gesellige Frosch-Fans liefern sich im Mehrspielermodus heiße Hüpfduelle gegen bis zu drei Gleichgesinnte. In Froggers Spielhalle können Sie sämtliche Levels noch einmal durchspielen oder sich am in Ehren ergrauten Ur-Frogger aus dem Jahr 1984 versuchen ... *(sg)*

SPIELSPASS 77%

Breakout

■ GENRE **Geschicklichkeit** ■ ENTWICKLER **Supersonic**
■ ANBIETER **Hasbro Int.** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



RITTERLICH Die gepanzerten Krieger geben erst nach mehreren Treffern den Geist auf.

Mit *Breakout* feiert ein weiterer Spielhallenklassiker der 80er-Jahre sein Comeback. Strichmännchen Bouncer, der Held des Spiels, muss eine Vielzahl von Abschnitten heil überstehen und seine Freunde den Klauen des Fieslings Batnix entreißen. Die allermeisten Levels laufen nach klassischer Breakout-Manier ab: Sie steuern den Helden am unteren Bildrand nach links und rechts und zerstören mit Hilfe einer hin- und herspringenden Kugel verschiedene Objekte am anderen Ende des Spielfelds. Diverse Power-ups machen Ihnen Ihre Aufgabe leichter, indem sie beispielsweise den Schläger für kurze Zeit verbreitern oder zusätzliche Kugeln ins Spiel bringen. *(sg)*

SPIELSPASS 67%

Mit Vollgas ins Ziel

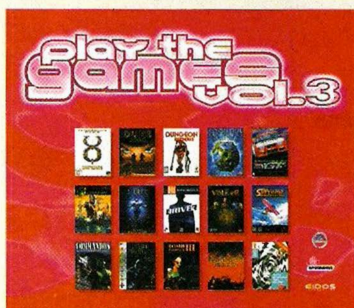
Es ist vollbracht: Dank einer meisterhaften Boxenstrategie und dem fahrerischen Ausnahme-Können ist Michael Schumacher Formel-1-Weltmeister 2000. Der Titelkampf tobte aber nicht nur in Suzuka, sondern auch auf den PCs vieler Grand-Prix-3-Spieler. Ob die Käufer das Spiel ebenso weltmeisterlich finden und welche Eindrücke nach mehrmonatigem Dauerspielen hängen geblieben sind, erfahren Sie in unserer großen Umfrage.

■ FERRARI AN DER SPITZE Nicht nur ein symptomatisches Bild für die Saison 2000, auch in der Gunst der GP3-Fans liegt Schumi ganz vorn.

Schnäppchenjäger

Viel Spaß für wenig Geld: Mit Play the Games 3 erreichte die Welle an Budgettiteln und Spielesammlungen Ihren vorläufigen Höhepunkt.

Immer kürzer wird die Zeit, die zwischen dem Erscheinen eines Spieles und dessen Wiederauflage als Budgettitel oder in einer Sammlung vergeht. Lohnt es sich noch, 80 DM für ein aktuelles Produkt ausgeben oder schlagen Sie erst nach einem halben Jahr für einen Bruchteil des Neupreises zu? Verraten Sie uns Ihre Meinung zu dieser Thematik! Unter allen Einsendungen verlosen wir zehn attraktive Pakete mit aktuellen Spieletiteln. Den Fragebogen und die Teilnahmebedingungen finden Sie sowohl auf unserer Heft-CD als auch unter www.pcgames.de.



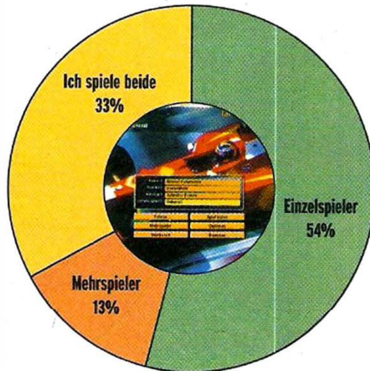
UNSCHLAGBAR GÜNSTIG 15 Toptitel für schlappe 70 Märker, ein Fest für Zocker.

Mussten die Tifosi satte 21 Jahre auf den erneuten Titelgewinn der Scuderia Ferrari hoffen, verging immerhin eine Durststrecke von vier Jahren zwischen dem Erscheinen von *Grand Prix 2* und dessen Nachfolger. In der Zwischenzeit gab es für Formel-1-Fans im PC-Bereich nicht viel zu lachen, da kaum ein ähnlich qualitativ hochwertiges Produkt erschien. Lediglich *Racing Simulation 2* erreichte die unglaublichen Standards, die *Grand Prix 2* damals setzte. Allerdings mangelte es dem Programm aufgrund der fehlenden FIA-Lizenz an Atmosphäre, auch wenn es in Sachen Gameplay von vielen Kennern sogar einen Tick besser eingestuft wird. Da die Lizenzen inzwischen großzügig an diverse Hersteller wanderten, schossen in diesem Jahr mehr Formel-1-

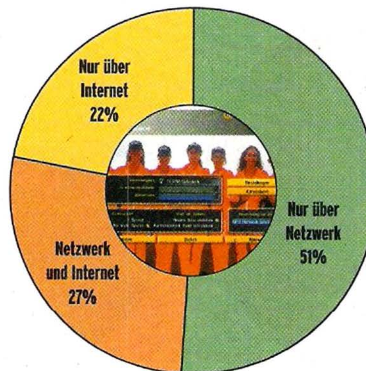
Für alle Käufer, die von den Mängeln von Grand Prix 3 genervt sind, bringt das angekündigte Add-On neue Hoffnung auf den ultimativen Rennspaß.

Gemeinsame Freude am Fahren

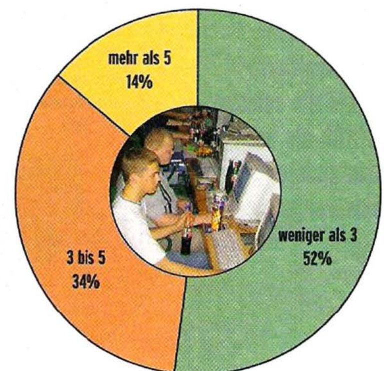
GRUPPENDYNAMIK Der Wettstreit gegen menschliche Gegner kommt bei den GP3-Fans gut an.



Bevorzugen Sie den Einzel- oder den Mehrspielermodus?



Wie spielen Sie gewöhnlich Ihre Mehrspielerpartien?



Mit wie vielen Personen spielen Sie gewöhnlich im Netzwerk oder Internet?

Simulationen als je zuvor aus dem Boden. Doch selbst der ausgemachte Sport- und Rennspielspezialist Electronic Arts musste feststellen, dass zu einer guten Simulation mehr gehört als aktuelle Saisondaten. So wurden weder *F1 2000* noch *F1 World Grand Prix* (Eidos) oder *Formel Eins 99* (Psygnosis) den Qualitätsansprüchen der Fans gerecht. Also blieb nur das lange Warten auf *Grand Prix 3* und das sollte sich lohnen: Die ambitionierte Rennsimulation von Programmier-Ikone Geoff Crammond wurde mit Vorschusslorbeeren überschüttet und steigerte dadurch die ohnehin hohe Erwartungshaltung der Spielergemeinde. Spitzenwertungen in der Fachpresse, die enttäuschenden Konkurrenztitel sowie der spannende Kampf um den Weltmeistertitel zwischen Michael Schumacher und Mika Häkkinen sorgten dafür, dass hier zu Lande an den ersten drei Verkaufstagen gleich 40.000 Exemplare über den Ladentisch wanderten, bis heute sind es über 100.000 Stück.

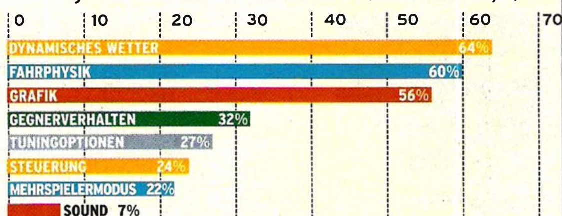
Die hohen Erwartungen erfüllte *Grand Prix 3* aber nach Ansicht vieler Käufer nicht voll. Das bestätigt allein die Tatsache, dass jeder Fünfte die Simulation schon wieder von der Festplatte gebannt hat. Für ein ausgemachtes Langzeitspiel ist das knapp vier Monate nach dem Erscheinen eine überraschend hohe Quote, die den Entwicklern zu denken geben sollte. Vor allem die Beschränkung auf ein einziges Fahrmodell für alle Teams stieß bei Rennsportfreunden auf heftiges Kopfschütteln. Die unverständlichen Probleme mit vielen gebräuchlichen Lenkrädern entpuppten sich zunächst ebenfalls als Spielspaßkiller. Da allerdings nur knapp die Hälfte der Spieler eines der teuren Eingabegeräte besitzt, kommt die Unzufriedenheit in unserer Statistik nicht voll zum Tragen. Trotz dieser und weiterer Mängel (siehe Kasten: „Licht und Schatten") sind die meisten Fans im Großen und Ganzen glücklich und hätten dem Spiel eine Wertung zwischen 80% und 90% gegeben. Einige berechtigte Kritikpunkte beziehen sich übrigens



GANZ OHNE GEHT ES NICHT Die Fahrhilfeneinstellung des typischen GP3-Spielers.

Licht und Schatten

Neben den Wettereffekten sind die Fans besonders von der überzeugenden Fahrphysik begeistert.





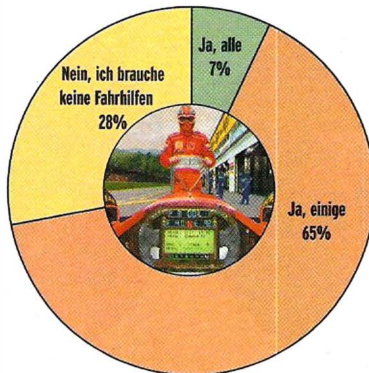


STADTRUNDFAHRT Monaco ist bei den Fans mit 23% die beliebteste Strecke. Knapp dahinter rangiert der Hockenheimring auf dem zweiten Platz (21%). Schlusslicht: Argentinien (1%).

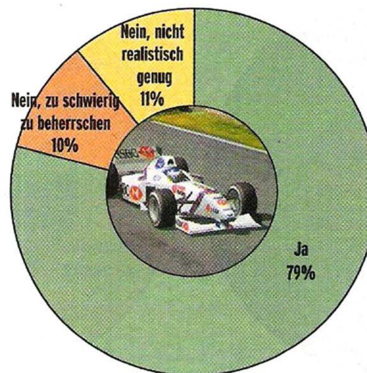
Vier Jahre nach dem Vorgänger bezeichnen die Käufer die dynamischen Wettereffekte sowie die schicke Grafik als bedeutendste Neuerungen.

Leicht zu beherrschen, schwer zu meistern

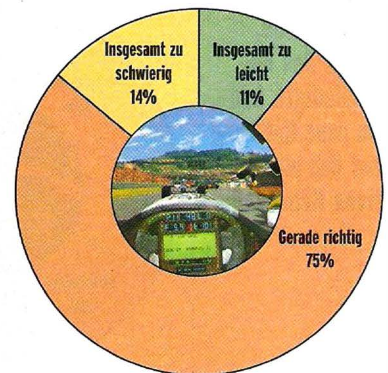
ANGESTAUBT Dank diverser Fahrhilfen empfinden die Spieler die Schwierigkeitsgrade von Grand Prix 3 als genau richtig.



Nutzen Sie die zahlreichen Fahrhilfen von Grand Prix 3?



Gefällt Ihnen die Fahrphysik von Grand Prix 3? (nur eine Antwort)



Wie empfinden Sie die Ausgewogenheit der Schwierigkeitsgrade?

auf Schwächen und fehlende Features, die offenbar für die termingerechte Veröffentlichung geopfert wurden. Diverse Mankos wurden dank der offenen Programmstruktur von sachkundigen Fans gleich nach dem Erscheinen ausgemerzt. Ohne Mühe findet der geneigte GP3-Fan im Internet diverse Tools und Datensätze, um Fahrer, Autos und Strecken auf den aktuellen Stand von 2000 zu bringen. Auch um das Problem mit einigen Lenkrädern kümmerte sich die Spielergemeinde; selbst bessere Sounddateien und Texturen aller Art sind verfügbar und werden von der Mehrheit der Zocker genutzt.

Vier Jahre nach dem Vorgänger bezeichnen die Käufer die dynamischen Wettereffekte sowie die schicke Grafik als bedeutendste Neuerungen. Letzteres ist allerdings nicht verwunderlich, denn gerade im Bereich Rennspiele gewinnt man mit der Grafik von 1996 heute keinen Blumentopf mehr. Dank der zeit-

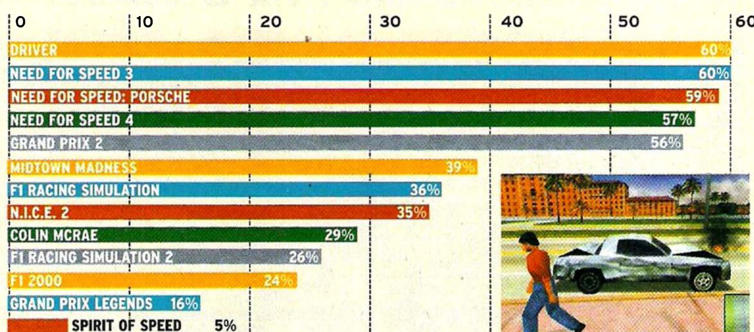
gemäßen Optik kommt das detailliert simulierte Regenwetter sehr gut zur Geltung und sorgt für gänzlich andere Verhältnisse. Die Umstellung der Fahrweise sowie die Notwendigkeit einer ausgeklügelten Boxenstrategie bei Regenrennen sieht die Mehrheit der Hobbypiloten als besondere Herausforderung an; in den Augen vieler Fans macht dies bei *Grand Prix 3* sogar einen Hauptteil der Atmosphäre aus. Als eine der Stärken nennen

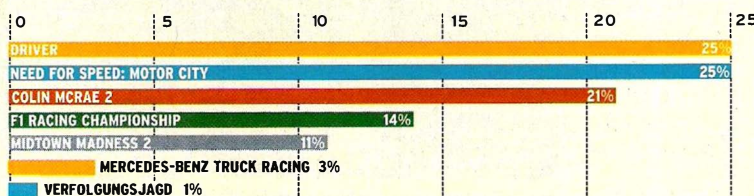


BELIEBTER NIEDERSCHLAG Die Hälfte der Spieler empfindet das dynamische Wetter als wichtigste Verbesserung seit Grand Prix 2.

Simulation oder Funracer?

Erstaunlicherweise stehen Grand-Prix-3-Spieler mehr auf Funracer wie Driver oder die Need-for-Speed-Serie, echte Simulationen finden wenige Freunde.





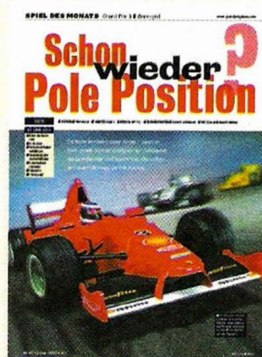
Auf Schumis Reifenspuren

Langzeitspielspaß garantiert: Tausende Hobbypiloten suchen nach dem perfekten Setup, feilen an ihren Rundenzeiten und sind trotz einiger Mängel mit dem Spiel zufrieden. Dank diverser Dateien und Tools können alle Fans das Spiel nach ihrem Geschmack anpassen.

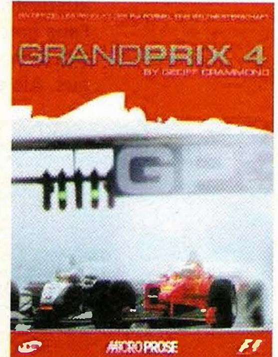
Der typische Grand-Prix-3-Spieler ...



DETAILSACHE Die meisten Spieler stimmen die Wagensetups für die einzelnen Strecken selbst ab. Nur 15% aller Fans besorgen sich Einstellungen aus dem Internet.



... stimmt mit der Fachpresse überein und hätte eine Wertung zwischen 85% und 90% gegeben. Für unter 80% (14%) bzw. über 90% (16%) sprach sich nur eine Minderheit der Fans aus.



... weiß nicht, ob er den nächsten Teil der Serie kaufen wird. Da sich jeder Zweite als Fan der Serie bezeichnet, dürfte es aber genügend Interessenten für *Grand Prix 4* geben.



...besorgt sich mehr oder weniger regelmäßig Tools und Updates. Nur 9% aller Käufer geben sich mit dem Grundprogramm ohne jegliche Modifikation zufrieden.



... besitzt kein Lenkrad (45%)! Immerhin 22% der Hobbypiloten benutzen zur Steuerung das MS Sidewinder Force Feedback.



... hat als Gelegenheits- oder Vielspieler (zusammen 80%) schon diverse Erfahrungen mit Computerspielen. Mit nur 7% wagen sich sehr wenige blutige Anfänger an *GP3*.



... ist, wen wundert's, Fan von Michael Schumacher (60%). Neben dem frisch gebackenen Weltmeister ist Heinz-Harald Frentzen (23%) am beliebtesten.



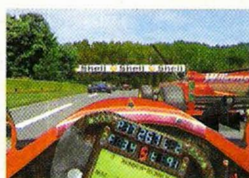
... ist sich unschlüssig, ob er die Zusatz-CD kaufen wird (54%). Lediglich 22% wollen auf alle Fälle zugreifen, während 24% mit Sicherheit auf diese Investition verzichten.



...wünscht sich von einer Zusatz-CD in erster Linie unterschiedliche Fahrmodelle (43%) und aktuellere Saisondaten (37%). Wünsche, die wohl erfüllt werden.



... kaufte das Spiel aufgrund der hohen Qualität des Vorgängers (42%) oder Spitzenwertungen in der Fachpresse (28%).



... macht in erster Linie den Bekanntheitsgrad der Serie für den Erfolg des Spiels verantwortlich (43%). 34% sehen im realistischen Fahrverhalten den Hauptgrund.

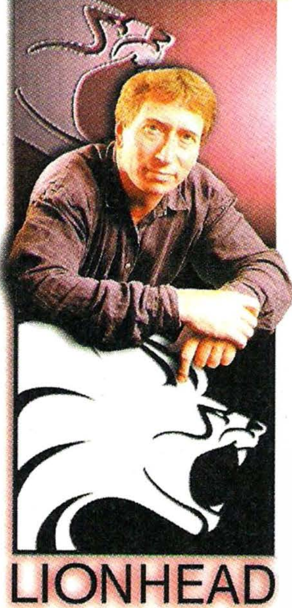


... fährt am liebsten das komplette Weltmeisterschaftsprogramm der Saison 1998 (60%). Dagegen favoritisieren nur relativ wenige Hobbypiloten den Mehrspielermodus (13%).

zwei Drittel aller Spieler die Fahrphysik, die bereits bei *Grand Prix 2* überzeugte und von Geoff Crammond „nur" an die Motorenleistung und das Fahrverhalten der 1998er-Boliden angepasst werden musste.

Für alle Käufer, die von den Mängeln von *Grand Prix 3* genervt sind, bringt das angekündigte Add-On neue Hoffnung auf den ultimativen Rennspaß. Es enthält unter anderem die Saisondaten von 1999 sowie die geforderten unterschiedlichen Fahrmodelle für alle Teams und erfüllt damit zwei Hauptforderungen der Fans. Weitere Neuheiten wie Safety-Car, Stop-and-Go-Strafen und Co. verbessern zwar nicht das Gameplay, sorgen aber für mehr Formel-Eins-Atmosphäre. Knapp die Hälfte aller *GP3*-Besitzer ist sich allerdings dennoch nicht sicher, ob die genannten Features einen Kauf des zusätzlichen Silberlings rechtfertigen, zumal mit *F1 Racing Championship* von UbiSoft und *F1 Championship Season 2000* von EA Sports zwei potenzielle Spitzenprodukte in den Kampf um den Genrethron eingreifen.

Georg Valtin



Pleiten, Pech und Pannen

Ende 2000 sollte Schluss sein. Nach über drei Jahren Entwicklungszeit wollten wir Black & White endlich unter die Leute bringen. Doch hieraus wird leider nichts. Eine weitere Verzögerung zerrt an den Nerven von Fans und Entwicklern.



Black & White Creaturpostcard Alphatest.

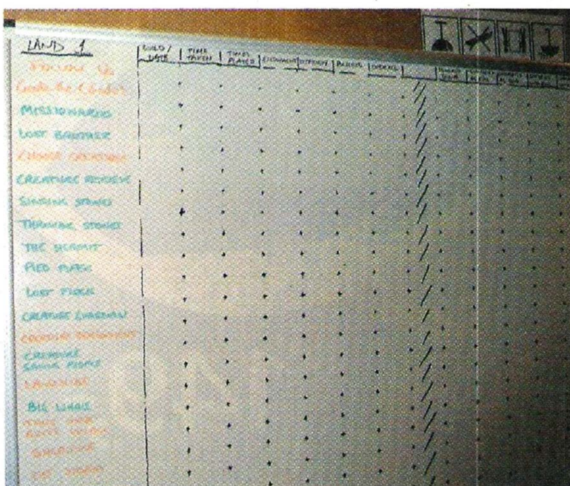
■ SCHÖNEN GRUSS VOM AFFEN Die Option, Postkarten mit Schnappschüssen der eigenen Kreaturen zu verschicken, gehört zu den Features, die noch in letzter Minute eingebaut werden.

Traurigerweise hat sich unser ursprüngliches Vorhaben, *Black & White* noch bis Weihnachten 2000 fertig zu stellen, als unmöglich erwiesen. Den ganzen Sommer hat das *B&W*-Team rund um die Uhr gearbeitet. Ein halbes Dutzend neue Programmierer sind eingestellt worden. Essen wird per Catering-Service direkt ins Haus geliefert und in regelmäßigen Abständen bestellen wir Masseure, die den erschöpften Entwicklern die Muskeln lockern. Keine Kosten wurden gescheut, damit alle Beteiligten so lange wie möglich im Büro bleiben. Um noch bis Weihnachten fertig zu werden, hätten wir das Spiel bis spätestens zum 6. November unter Dach und Fach bringen müssen. Gegen Ende September wurde immer klarer, dass wir trotz aller Anstrengungen länger brauchen würden, um alle Bugs aus dem Programm zu schaffen und die letzten Features zu implementieren. Uns war klar, dass die Ankündigung einer weiteren Verzögerung große Enttäuschung nicht nur beim Team, sondern auch bei den zahlreichen Fans hervorrufen würde. Kein Wunder also, dass das Lionhead-Forum prompt mit genervten, traurigen oder auch ausgesprochen aggressiven Meldungen bombardiert wurde. Ein besonders wütender Zeitgenosse überschüttete uns förmlich mit Obszönitäten und unterstellte uns dann, das Spiel absichtlich zurückzuhalten. Was für ein Blödsinn!

Den Kreaturen in *Black & White* einen eigenen Geist einzupflanzen, ist nach wie vor eine faszinierende Angelegenheit. Ein selbst erschaffenes Wesen dabei zu beobachten, wie es die Landschaft erkundet, ist absolut fesselnd, weil man sich schließlich nie sicher sein kann, was der Kerl als Nächstes anstellt. Vor kurzem betrachteten wir eine unserer Schöpfungen dabei, wie sie versuchte, herauszufinden, was sinnvolle Nahrung ist und was nicht. Die Kreatur probierte hintereinander Getreide, Kühe, Bäume, Dorfbewohner und sogar Steine. Nach einer Weile sah sie uns an, hüpfte auf und ab und wedelte mit den Armen, als wolle sie sagen: „Hey! Bist du noch da? Komm her und spiel mit mir!" Die Entwicklung der Künstlichen Intelligenz war vor allem für Richard Evans eine monumentale Herausforderung. Obwohl Richards Liste mit schwer wiegenden Bugs mittlerweile recht überschaubar geworden ist, sind es die kleinen KI-Fehler, die uns noch Kopfzerbrechen bereiten. Eines Nachmittags wurde die kreative Ruhe in unserem Büro gestört, als Georg Backer, unser Internetprogrammierer, mit einem markerschütternden Schrei plötzlich aufsprang. Georg war im Sommer aus Österreich angereist, um bei Lionhead zu arbeiten, und hat sich seitdem vor allem um die Online-Komponenten des Spiels gekümmert. Bei uns ist er für seine tiefe, laute Stimme bekannt. Wenn Georg flüstert, kriegt das wirklich jeder im Büro mit. Man kann sich also vorstellen, wie es sich anhört, wenn er brüllt.

„Oh mein Gott", schrie er. „Was ist denn jetzt los ... Nein! Er hat den Breeder zerquetscht!" Georg hatte sich mit dem Spiel beschäftigt und eine der Quests gelöst. Als Belohnung war ihm ein so genannter Creature Breeder erschienen. Das einem Dorfbewohner nicht unähnliche Wesen hatte ihm angeboten, seinen Riesenaffen gegen ein übergroßes Pferd, Schaf oder Krokodil einzutauschen. Während Georg nun aber überlegte, ob er auf das Angebot eingehen sollte, hatte sich sein mittlerweile offensichtlich gelangweilter Affe für ein Nickerchen hingelegt – und zwar genau auf den Breeder! Georg weckte ihn natürlich sofort auf, aber es war zu spät: Der Breeder war tot und die Belohnung damit unwiederbringlich verloren. Zahllose kleine Episoden wie diese beweisen, dass wir noch einige Fehler zu beseitigen haben, bevor *Black & White* veröffentlicht wird. Schließlich wollen wir alle, dass das Spiel absolut perfekt wird. Oder zumindest so perfekt wie möglich ...

Steve Jackson



VIEL ZU TUN Die Planung der einzelnen Quests nimmt eine Menge Zeit in Anspruch, wie diese Übersichtstafel verdeutlicht.

Der GeForce-Nachbrenner

In unserem Special zeigen wir Ihnen, wie Sie ihrer GeForce256 noch einmal so richtig einheizen.

FAKTEN ■ PRODUKT **GeForce256** ■ KATEGORIE **Grafikkarte** ■ HERSTELLER **Diverse** ■ TERMIN **Erhältlich**

WAS IST ...?

■ **Overclocking** Der Betrieb von PC-Komponenten über den Taktvorgaben des Herstellers

■ **Wärmeleitpaste** Leitet die entwickelte Hitze schnell ab; kommt zwischen Chip und Kühlkörper zum Einsatz

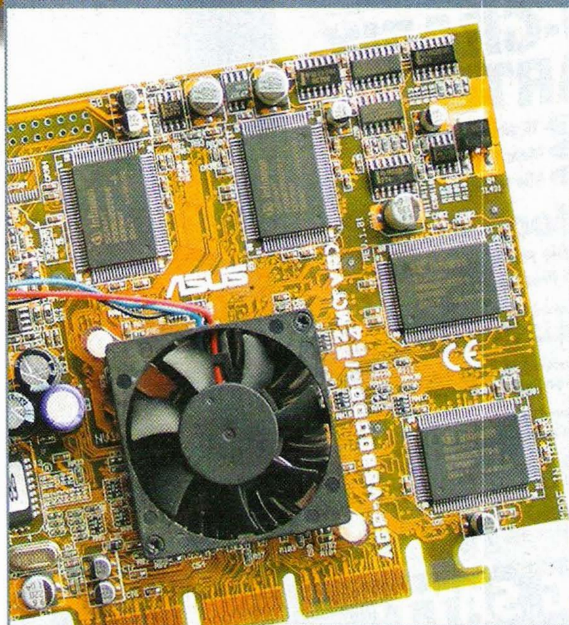
■ **Sockel370** Steckformat für Prozessoren; einen entsprechenden Kühler benutzen wir für diesen Test

Wer stets nur die aktuellste Grafikhardware in seinem Rechner haben will, muss entweder über ein gutes Finanzpolster verfügen oder sich Gedanken machen, wie er der Grafikkarte ordentlich einheizen kann.

Wollen Sie Geld sparen? Sind Sie frustriert, weil Sie so viel Geld für eine teure Grafikkarte ausgegeben haben und schon eine noch schnellere Karte im Handel liegt? Dann sollten Sie weiterlesen, denn allen

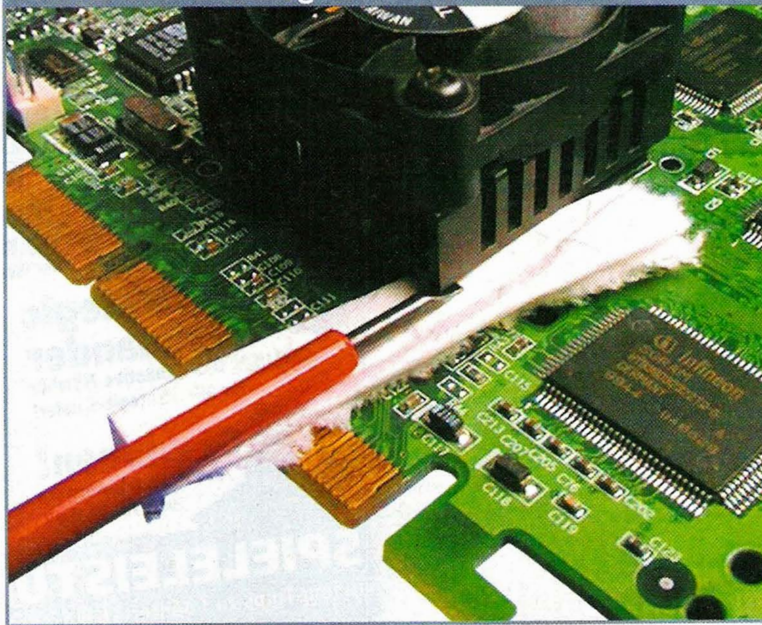
■ **FACKELZUG** So oder ähnlich wird sich Ihre GeForce256 vom Diesseits verabschieden, wenn Sie den Chip vor starker Übertaktung nicht durch Kühlkörper davor schützen.

Schritt 1: Der Ausbau



BE COOL Zuerst bauen Sie die Grafikkarte aus Ihrem PC aus. Achten Sie darauf, dass der Grafikchip abgekühlt ist, bevor Sie fortfahren.

Schritt 2: Entfernung des Kühlers



VORSICHT Verwenden Sie eine Unterlage, wenn Sie den Originalkühler vom Grafikchip abhebeln müssen, denn so bewahren Sie die Platine vor Schäden. Die Polsterung ist wichtig!

Vorsicht beim Übertakten: Wenn Sie die Taktspezifikationen übertreten und die Karte übertakten, verlieren Sie meist die Garantie!

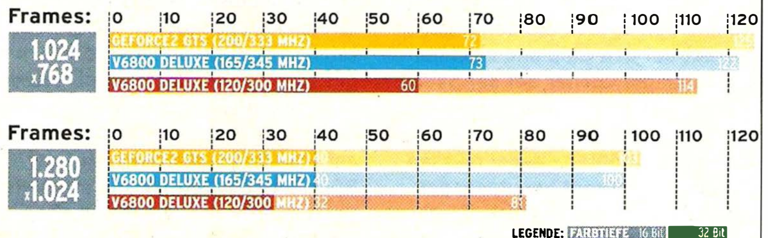
Besitzern einer GeForce256 können wir in diesem Monat helfen, ihre Grafikkarte sogar fast bis auf das Leistungsniveau einer neuen GeForce2-Grafikkarte zu übertakten. Auch die, die mit dem Gedanken spielen, rund 700 Mark in eine der flotteren GeForce2-Karten zu investieren, sollten diesen Artikel lesen, denn es lohnt sich. Als Beispielkarte wählten wir die belastbare AGP-V6800 Deluxe von Asus. Einige Hersteller legen Ihren Grafikkarten Programme bei, mit denen Sie Chip und Speicher in gewissem Rahmen übertakten können. Um Ihre Hardware wirklich bis zur Grenze auszureizen, greifen Sie zu dem Tool „PowerStrip" von unserer Heft-CD oder laden es sich von der Webseite www.entechtaiwan.com herunter. Es eignet sich hervorragend zum grenzenlosen Übertakten und bietet viele Optionen, um die Grafikdarstellung in Spielen zu optimieren. Bevor Sie sich aber nun mit Schraubendreher und Bohrmaschine an die Umbauten begeben, sollten Sie beherzigen, dass durch diese Aktion und das anschließende Übertakten die Garantie ihrer Grafikkarte erlischt. Wir können Ihnen einen Erfolg nicht garantieren – wenn Sie Hand anlegen, dann auf eigene gefahr. Dabei ist das einzige Problem bei Übertaktungen jeglicher Komponenten nur die entstehende Hitze. Die Kühler auf Grafikkarten sind sehr klein und schaufeln daher nicht genügend Luft für eine übertaktete Karte. Wenn die Karte dann überbeansprucht wird, kommt es schnell zu Bildstörungen (Artefakte) oder sogar zum Absturz des PC-Systems. Die einzige Lösung besteht darin, den Aktivkühler gegen einen besseren auszutauschen. Zunächst müssen wir den alten Kühler vom GeForce-Chip entfernen (Schritt 2). Dabei müssen Sie sehr vorsichtig vorgehen, damit Sie keine Leiterbahnen oder Chips auf der Platine beschädigen. Wenn Sie Glück haben, ist der Lüfter nur durch zwei Stifte an der Karte befestigt, die hinter ihr einrasten. Um den Lüfter zu lösen, drehen Sie die Karte um, drücken die Stifte einfach zusammen und schieben sie dann durch die Löcher zurück. Sollte sich zwischen Chip und Kühler noch etwas Wärmeleitpaste befinden, dann können Sie den Kühler nicht direkt abziehen; eine leichte Drehung löst das Problem aber.

Ist der Kühlkörper allerdings mit dem Chip verklebt, wird es etwas schwieriger. Mit einem Teppichmesser können Sie versuchen, den Kühler vom Chip zu trennen. Eine andere Möglichkeit besteht darin, den Kühler vorsichtig mit einem stumpfen, gepolsterten (!) Gegenstand abzuhebeln. Bevor Sie zur Tat schreiten, müssen Sie die Karte aber abkühlen lassen! Außerdem dürfen Sie nicht mit Gewalt vorgehen, denn dadurch könnten Sie den GeForce-Chip beschädigen. Wegen der hohen Kühlleistung, die wir für unser Vorhaben brauchen, soll ein Sockel370-Prozessorkühler den alten Kälteaktivisten ersetzen. Dabei ergibt sich ein kleines Befestigungsproblem: Da der Kühler ja seitlich an der Platine hängt, müssen wir ihn an der Grafik-

GeForce vs. GeForce2

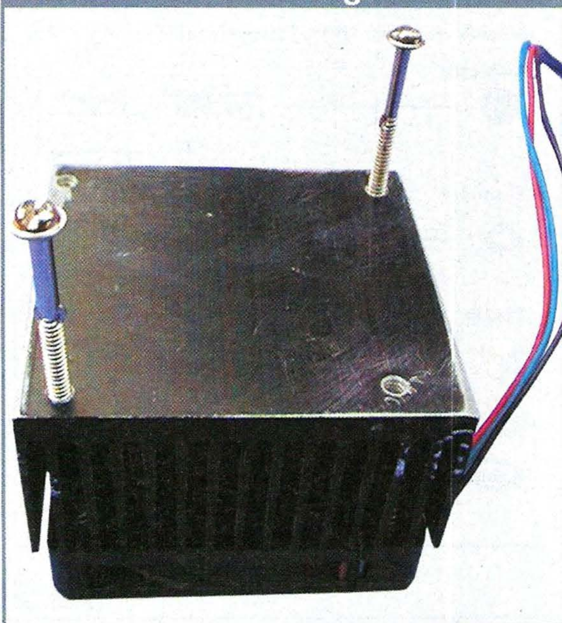
Wie schnell ist unsere übertaktete AGP-V6800 im Vergleich zur GeForce2?

Quake3-Engine 1.17 (Pentium III 700); Detonator 2



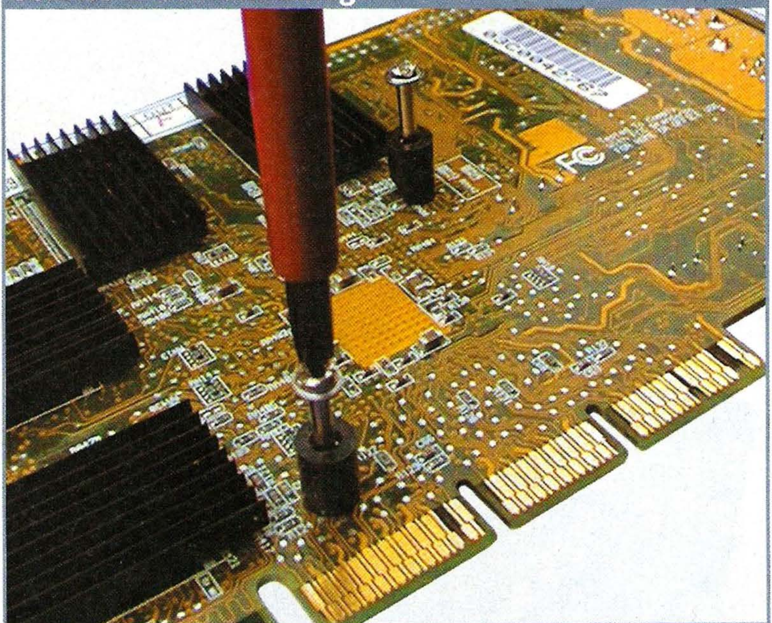
Um Ihnen auch Maximalwerte liefern zu können, haben wir die 16-Bit-Werte mit der Einstellung „Fastest Quality", die 32-Bit-Werte mit „High Quality" ermittelt. Ganz interessant dabei ist, dass die übertaktete Asus-GeForce (165/345 MHz) in 32 Bit ebenso schnell ist, wie die GeForce2 – und das bei dem viel geringeren Preis.

Schritt 3: Kühlerbohrung



VIER GEWINNT! Setzen Sie den Kühler auf die Grafikkarte, zeichnen Sie Bohrlöcher an, bohren Sie und drehen Sie nun die Schrauben rein.

Schritt 4: Schraubeinlage



SICHERHEITSABSTAND Um die Platine nicht zu beschädigen, müssen Sie auf jeden Fall diese schwarzen Abstandshalter einsetzen – auch bei einem zweiten Kühler unterhalb des Chips.

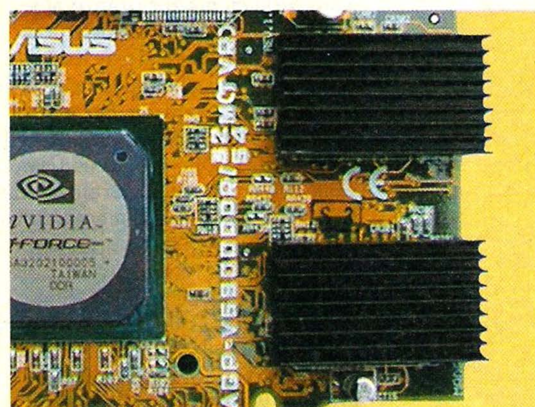
karte festschrauben, damit er richtig auf dem Grafikchip aufsitzt. Auf den meisten GeForce-Karten befinden sich im Einzugsbereich des Grafikchips dazu zwei (Asus AGP-V6800) oder vier Löcher (Karten auf Basis des Referenzdesigns) für Kühlkörper. Setzen Sie den Kühler korrekt auf den Chip und zeichnen Sie durch die Löcher auf der anderen Seite entsprechende Bohrmarkierungen. Nun bohren Sie die Löcher in den Kühler – dabei müssen Sie einen Bohrkopf benutzen, der ungefähr genauso groß ist wie die Schrauben, die Sie später verwenden wollen. Im Zweifelsfall bohren Sie kleinere Löcher, denn die lassen sich im Nachhinein immer noch aufbohren. Die Schrauben müssen später ohne Probleme durch die Löcher in der Grafikkarte passen. Vor dem Zusammenbau schrauben Sie die Schrauben soweit es geht durch die gebohrten Löcher, denn dadurch entsteht ein Gewinde (Schritt 3). Der Schaubenkopf befindet sich unter dem Chip. Wenn Sie die Schrauben nun einfach festdrehen, wird die Platine beschädigt. Um das zu vermeiden, benötigen Sie kleine Abstandshalter (Schritt 4), die Sie auf die Schrauben stecken können. Wichtig ist, dass diese Abstandshalter nur (!) auf der Platine und nicht auf einem Bauteil aufliegen. Wer die perfekte Chipkühlung will, setzt von der anderen Seite hinter den Platzhaltern einen zusätzlichen Ventilator ein. Der Abstand der Schrauben dürfte in den meisten Fällen ausreichen, um dort noch einen Lüfter eines Sockel370-Aktivkühlers (5 cm) einzusetzen. Dazu müssen Sie lediglich die Löcher der Befestigungsschrauben ausweiten. Bevor Sie nun alle Komponenten zusammenbauen, sollten Sie den Grafikchip mit einer dünnen Schicht Wärmeleitpaste (gibt's im Elektrofachhandel) bestreichen. Das machen Sie am besten nicht mit dem Finger, sondern mit einem Streichholz. Dann setzen Sie den neuen Lüfter auf den Chip, drehen das Ganze um und legen es auf eine feste Unterlage. Auf der Rückseite der Grafikkarte montieren Sie nun entweder die Platzhalter oder den zusätzlichen Mini-Ventilator und ziehen dann die Schrauben sorgfältig an. Wenn nun alles festsitzt, können Sie die Karte wieder einbauen. Je nachdem, welche Variante Sie gewählt haben, kann die modifizierte Karte bis zu zwei PCI-Steckplätze belegen. Dies und die Anschaffungskosten von Lüfter, Platzhalter und Schrauben sind die einzigen Opfer, die Sie für flottere Grafikdarstellung bringen müssen. Wenn Sie dann mit PowerStrip zu Werke gehen, müssen Sie beachten, dass ein hoher Speichertakt nur mit einem entsprechend höheren Chiptakt für flottere Grafik sorgt – und umgekehrt. Der Speicher macht nach unseren Erfahrungen dabei mehr Probleme als der Grafikchip selbst. Bei mehreren Tests betrug unser Maximalwert für den Chip satte 165 MHz, mindestens aber 145 MHz. Bei Double Data RAM (DDR) ließ sich der Speicher auf 340 bis 350 MHz übertakten. Wir haben dann eine GeForce2-Karte mit der übertakteten AGP-V6800 bei 165/345 MHz verglichen. Das Ergebnis ist verblüffend. Auf einem Pentium II 700 mit 128 MByte Speicher war unsere heiße GeForce256 fast so schnell wie eine GeForce2-Platine. Es hat sich also gelohnt.

Bernd Holtmann

Der Speicher grillt

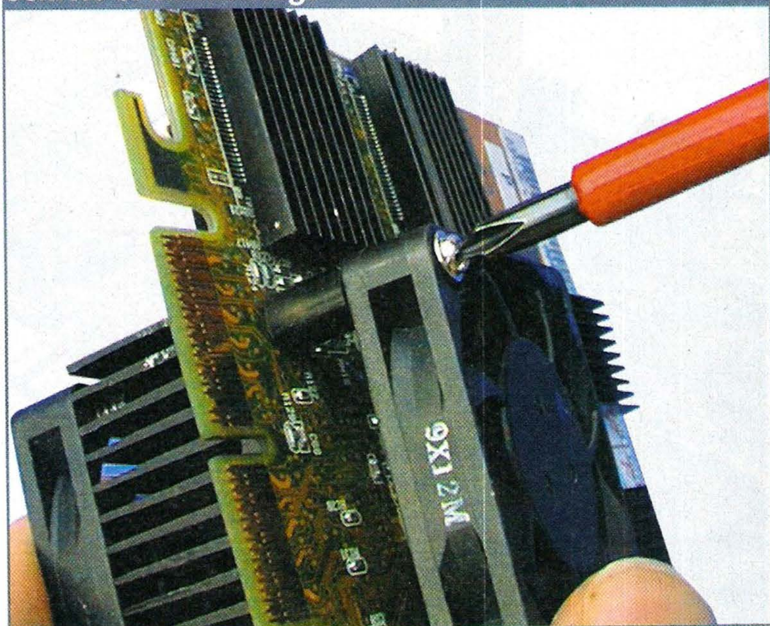
Passivkühler auf den Speicherchips sind durchaus einfach anzubringen – wir sagen Ihnen, wie es geht.

Die Gegenmaßnahmen für einen überhitzten Grafikchip haben Sie nach dem beschriebenen Umbau bereits getroffen. Bei GeForce-Karten ist der Speichertakt aber wenigstens ebenso wichtig für verbesserte Spielgeschwindigkeit. Der Taktgeber für den Speicher sitzt zwar im Grafikchip, eine Zusatzkühlung der Speicherchips kann aber auf keinen Fall schaden. Mit einigen Passivkühlern und etwas Wärmeleitfolie können Sie die unscheinbaren Speicherchips schnell auch optisch etwas aufpolieren. Die Hilfsmittel dazu finden Sie in fast jedem Elektofachgeschäft.



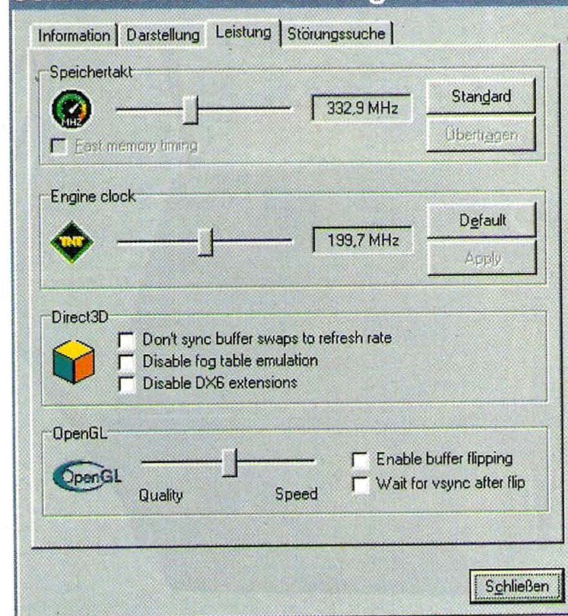
GEKLEBT Mit etwas Wärmeleitfolie, die von beiden Seiten klebt, können Sie solche Passivkühler auf den Speicherchips anbringen.

Schritt 5: Endmontage



DICKES DING Nachdem Sie alles gut verschraubt haben, bauen Sie die dicke Platine wieder in den PC ein – sie nimmt dabei Platz für bis zu zwei PCI-Steckkarten ein.

Schritt 6: Die Übertaktung



POWERSTRIP So übertakten Sie die Grafikkarte in kleinen Schritten. Bei Grafikfehlern oder Abstürzen senken Sie den Takt schnell wieder.

Wie viel Grafik brauchen Sie wirklich?

Sie haben keinen Schimmer von 3D-Grafikkarten oder haben die letzten Monate in einer dunklen Höhle verbracht? Wir bringen Sie auf den aktuellen Stand!

Damit der Einkaufswagen bei der vorweihnachtlichen Shoppingtour nur mit der besten Grafikhardware gefüllt wird, bieten wir Ihnen in diesem Monat eine Übersicht aller aktuellen 3D-Beschleuniger.

Eins vorweg: Bis zu Weihnachten müssen Sie nicht mehr auf die heilbringende Grafikplatine warten. Im Poker um die Gunst der Grafik-Krone sitzen bereits alle Konkurrenten am Spieltisch und haben die Karten in der Hand. Wenn Sie mit dem Spiel rund um Busbreite, Speicher- und Chiptakt noch nicht vertraut sind, sollten wir etwas näher auf die Spielregeln eingehen. Beim Blick auf die Preise der erhältlichen Grafikkarten müssen Sie Folgendes bedenken: Sie haben in diesem Herbst die Wahl zwischen vielen sehr guten, aber auch teuren Grafikkarten. Die Leistungsdifferenz zwischen den günstigsten (aber trotzdem aktuellen) Karten und den 1.000-Mark-Monstern ist aber nicht so groß, wie es Ihnen der Preisunterschied manchmal vorgaukelt. Eines der wichtigsten Kriterien für den Kauf einer Grafikkarte ist nämlich der verwendete Speicher. Die meisten Spieler wissen nicht, dass der auf Grafikkarten verbaute Speicher eine sehr große Geschwindigkeitsblockade sein kann. Dabei ist aber weniger die Menge ausschlaggebend als vielmehr die Art des Speichers. Da kann es schon mal passieren,

■ KARTENHAUS
Wenn Sie nicht sicher sind, welche Grafikkarte unter dem Tannenbaum liegen soll, dann sind Sie hier genau richtig!

WAS IST ...?

- **SDR DRAM** Single Data Rate Speicher, überträgt ein Datenpaket pro Takt (siehe DDR DRAM)
- **DDR DRAM** Double-Data-Rate-Speicher, überträgt zwei Datenpakete pro Takt (siehe SDR DRAM)
- **VSA-100** Voodoo Scaleable Architecture, Grafikchip der Voodoo4/5-Reihe



KUNTERBUNT 3dfx hat mit dem VSA-100 endlich ein Einsehen gehabt und gibt auch in F.A.K.K. 2 die Grafik in 16 Millionen Farben aus.

dass der Grafikchip schneller rechnet, als die berechneten Daten anschließend in den Speicher gelangen können. Das beste Beispiel für diesen Datenstau sind GeForce2-MX-Karten. Denen können Sie aber Beine machen, indem Sie den Speicher etwas übertakten. In Spielen steigt die Darstellungsgeschwindigkeit dann meist um den jeweiligen Übertaktungsgrad an.

So genannter DDR-Speicher schafft bei ausgebremsten Grafikchips (meist) Abhilfe. Durch die Übertragung der doppelten Datenrate (DDR = Double Data Rate) kann dieser Speicher pro Takt nämlich gleich zwei Datenpakete schlucken – also doppelt so viel, wie es normaler SDR-Speicher (SDR = Single Data Rate) kann. Das Ganze wäre so einfach, wenn nicht auch DDR-Speicher seine Tücken hätte. Die Anbindung des Speichers an den Grafikchip besteht entweder aus einem sehr kleinen 64-Bit-Bus oder einer breiteren Variante aus 128 Bit. Im Klartext bedeutet das lediglich, dass mit einem größeren Datenbus auch größere Datenpakete verschickt werden können. Rein rechnerisch könnte man auf die Idee kommen, dass 64-Bit-DDR gleich schnell sei wie 128-Bit-SDR. In der Praxis unterliegt der DDR-Speicher mit dem kleineren Speicherbus aber – 128-Bit-SDR ist schneller. Die G450 von Matrox (64 Bit DDR) ist wegen des 64-Bit-Busses also langsamer als die G400 (128 Bit SDR).

Für bis zu 400 Mark wandern derzeit gleich mehrere Grafikkarten über die Ladentheke: TNT2, Voodoo3, GeForce2 MX oder die neue Voodoo4 4500. Vom Kauf einer TNT2-Karte können wir Ihnen nur abraten, denn deren Produktion läuft langsam aus. Aber auch technisch sind diese Boards nicht mehr up to date. Stattdessen sollten Sie besser mit einem der neuen GeForce2-MX-Chip liebäugeln. Der Preis-Leistungs-Knüller kommt mittlerweile bei den

Der Blick hinter die Chip-Kulissen

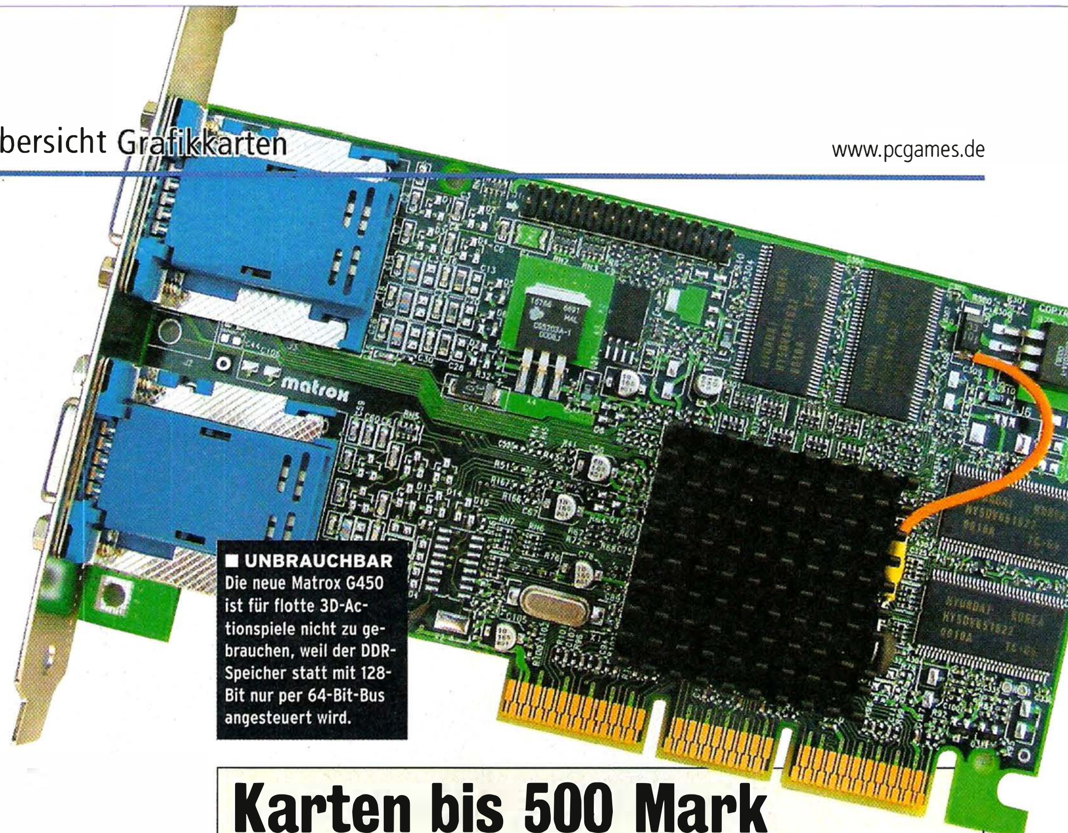
Damit Sie sich einen Eindruck von den kurz vorgestellten Grafikchips verschaffen können, liefern wir Ihnen die technischen Leistungsdaten der aktuellen Grafikchips sowie einiger Vorgänger.

CHIP	VOODOO3	VSA-100	GEFORCE256	GEFORCE2 GTS	RADEON
Hersteller	3dfx	3dfx	Nvidia	Nvidia	Ati
Chip-Skalierbarkeit	Nein	Ja (2-4)	Nein	Nein	Ja (2)
Chiptakt	143-183 MHz	166 MHz	120 MHz	200 MHz	166-183 MHz
Rechenarchitektur	1 Pixel x 2 Texel	2 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 2 Texel	2 Pixel x 3 Texel
Pixelfüllrate	143-183 Mio. Pixel	333 Mio. Pixel	480 Mio. Pixel	800 Mio. Pixel	333-366 Mio. Pixel
Texturfüllrate	286-366 Mio. Texel	333 Mio. Texel	480 Mio. Texel	1.600 Millionen Texel	996-1.098 Mio. Texel
Speicherart	Single Data Rate DRAM	SDR DRAM	SDR/DDR DRAM	DDR DRAM	SDR/DDR DRAM
Speichertakt	143-183 MHz	166 MHz	166/300 MHz	333 MHz (166x2)	166-183 MHz
32-Bit-Rendern	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware T&L	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
Kantenglättung	Nein	Hardware	Software	Software	Software
Bump Mapping	Embossing	Embossing	Embossing, Dot3	Embossing, Dot3	EMBM, Embos., Dot3
Bewegungsausgleich (DVD)	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja
Texturkompression	Eigene Technik	DirectX TC, FXT1	S3TC, DirectX TC	S3TC, DirectX TC	S3TC, DirectX TC



T-BUFFER Der VSA-100-Chip beherrscht Kinoeffekte wie Bewegungsunschärfe.

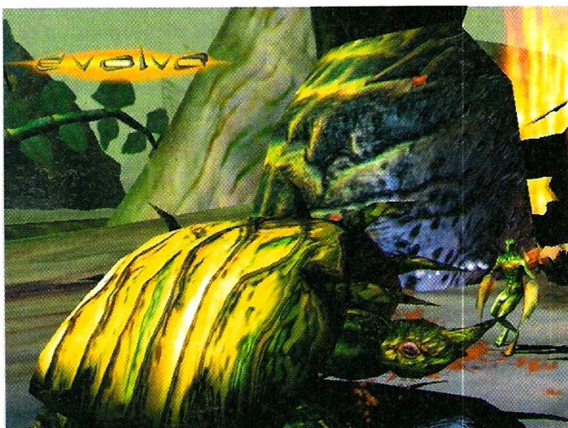
meisten Grafikkartenherstellern zum Einsatz, so zum Beispiel bei Asus, Creative, Elsa, Hercules und Leadtek. Die Karten besitzen dabei üblicherweise einen mit 175 MHz getakteten Grafikchip und 32 MByte SDR-Speicher (166 MHz). Da die MX nur eine abgespeckte Version des GeForce2 GTS ist, sichert Nvidia den Absatz des schnelleren GeForce2-GTS-Chips. Während Hercules bei seinen MX-Karten auf einen höheren Speichertakt setzt (183 MHz), wird Creative demnächst sogar DDR-Speicher auf seiner MX verbauen – aber nur mit einem 64-Bit-Bus. Der GeForce2-MX-Chip beherrscht übrigens als einziger GeForce2-Chip die Ausgabe zweier Bildsignale (Monitor analog/digital, Fernseher). Einige MX-Karten unterstützen diese Fähigkeiten, andere wiederum nicht. Das ist der Grund, warum sich MX-Grafikkarten lediglich auf der Anschlussseite unterscheiden. Im Preisbereich unter 400 Mark hat Matrox dazu noch eine Alternative im Angebot. Die Millennium G450 ist wegen ihrer Optionsvielfalt im 2D-Bereich und nicht zuletzt der schlechten Leistung im 3D-Bereich eher für Arbeitsrechner zu empfehlen. Für Budget-Spiele reicht das allerdings noch locker aus. Wer aber einen Hang zum ausgereiften Mehrmonitor-System oder zur Bildausgabe auf den Fernseher hat, kann hier sorgenfrei zugreifen. Allerdings wäre da auch noch 3dfx: Die Voodoo4 4500 hat es mittlerweile in den Handel geschafft. Mit ihrem VSA-100-Chip (166 MHz) hat die Karte theoretisch die halbe Leistung einer V5 5500 und ist mit 32 MByte SDR-Speicher bestückt. Im Preisbereich von 450 bis hin zu 650 Mark treffen Sie meist auf Grafikkarten mit GeForce-Chip. Beim Kauf müssen Sie unbedingt auf die verbaute Speicherart achten, denn zuweilen finden sich in den Regalen noch alte Karten mit SDR-Speicher. Mit ein wenig handwerklichem Ge-



■ UNBRAUCHBAR Die neue Matrox G450 ist für flotte 3D-Actionspiele nicht zu gebrauchen, weil der DDR-Speicher statt mit 128-Bit nur per 64-Bit-Bus angesteuert wird.

WAS IST ...?

- **Hardware T&L** Transformation & Lighting; Geometrieberechnung per Grafikchip statt CPU
- **Pixel Shading** Aufbringen von verschiedenen Texturschichten auf Pixelanstatt auf Polygonebene
- **GTS** Giga Texel Shader. GeForce2 kann bis zu 1,5 Millionen Texturpunkte pro Zyklus zeichnen



BUMP MAPPING In der Evolva-Demo können Sie die Oberflächendarstellungen verändern. Hier sehen Sie das Dot3-Bump-Mapping.

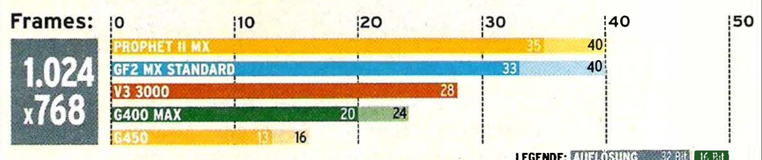
Karten bis 500 Mark

Wir haben die Einsteigerkarten auf einem Pentium III 500 getestet.

Unreal Tournament 4.28 (PIII 500, Direct3D)



F.A.K.K.2 1.02 (PIII 500, OpenGL)

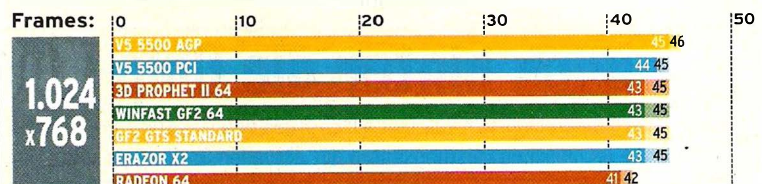


In Direct3D können die Karten bei *Unreal Tournament* noch fast einheitliche Werte bringen - lediglich die G450 macht in 32-Bit schlapp. Bei *F.A.K.K. 2* schafft die G450 in 32-Bit gerade mal die halbe Framerate der 3D Prophet II MX von Hercules.

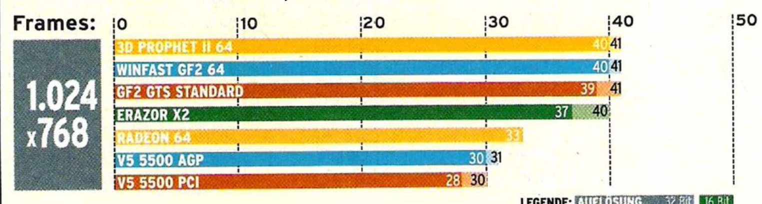
Karten über 500 Mark

Die Profikarten über 500 Mark auf einem Pentium III 500

Unreal Tournament 4.28 (PIII 500, Direct3D)



F.A.K.K.2 1.02 (PIII 500, OpenGL)



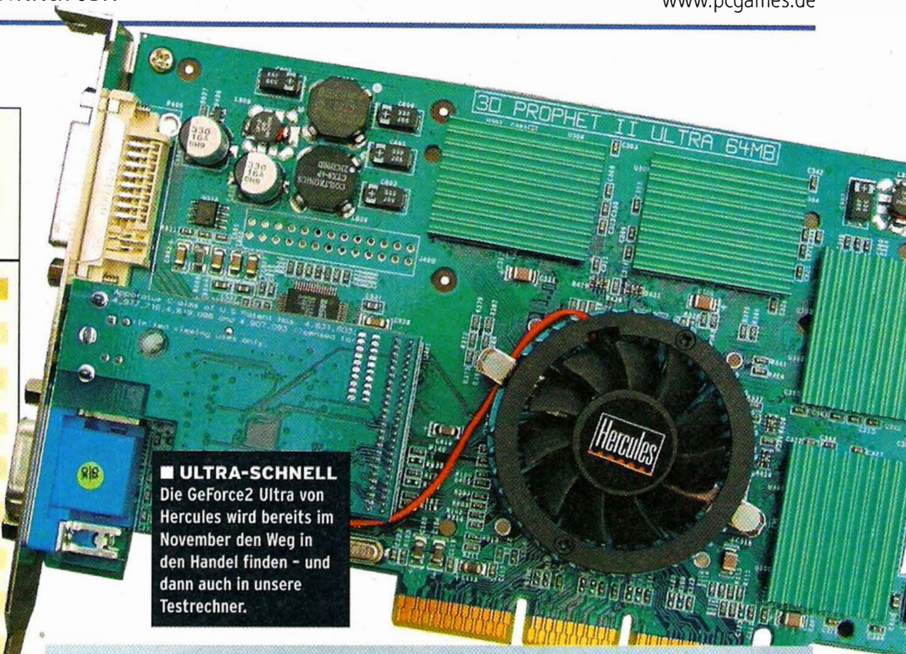
In *Unreal Tournament* liegen die Testkandidaten wieder fast alle nah beieinander und zeigen ähnlich gute Leistungen. In *F.A.K.K. 2* können die Platinen mit Hardware T&L auftrumpfen und zeigen es der Voodoo5 5500 deutlich.

Karten auf den Tisch

Wir haben uns auf den Webseiten diverser Internetanbieter getummelt und die Preise von Grafikkarten notiert.

HERSTELLER	GRAFIKKARTE	GRAFIKCHIP	MARKTPREIS
3dfx	Voodoo3 3000	Voodoo3	Ca. DM 220,-
3dfx	Voodoo4 4500	VSA-100	Ca. DM 400,-
3dfx	Voodoo5 5500	VSA-100	Ca. DM 659,-
ATi	Radeon 64 MB DDR	Radeon	Ca. DM 800,-
Asus	AGP-V7700 Deluxe	GeForce2 GTS	Ca. DM 680,-
Creative	3D Blaster GeForce2 GTS	GeForce2 GTS	Ca. DM 730,-
Elsa	Gladiac	GeForce2 GTS	Ca. DM 640,-
Hercules	3D Prophet II 64 MB	GeForce2 GTS	Ca. DM 920,-
Asus	AGP-V6800	GeForce256 DDR	Ca. DM 500,-
Creative	Annihilator Pro	GeForce256 DDR	Ca. DM 480,-
Elsa	Erazor X2	GeForce256 DDR	Ca. DM 560,-
Hercules	3D Prophet DDR	GeForce256 DDR	Ca. DM 530,-
Asus	AGP-V7100	GeForce2 MX	Ca. DM 399,-
Creative	3D Blaster GeForce2 MX	GeForce2 MX	Ca. DM 299,-
Elsa	Gladiac MX	GeForce2 MX	Ca. DM 360,-
Hercules	3D Prophet II MX	GeForce2 MX	Ca. DM 370,-
Matrox	G400 MAX	G400	Ca. DM 480,-
Matrox	Millennium G450	G450	Ca. DM 369,-
S3	Viper II Z200	Savage2000	Ca. DM 310,-

Stand: 10.10.2000

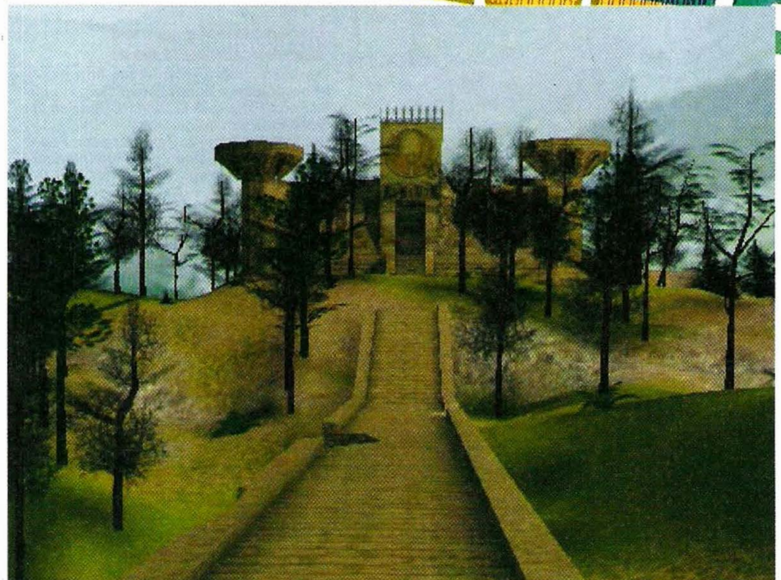


■ **ULTRA-SCHNELL** Die GeForce2 Ultra von Hercules wird bereits im November den Weg in den Handel finden - und dann auch in unsere Testrechner.

Im Preisbericht unter 400 Mark finden Sie einige sehr gute Grafikkarten, zum Beispiel die mit Nvidias Ge-Force2-MX-Chip.

schick, etwas Werkzeug und unserem Übertaktungsartikel ab Seite 160 können Sie die DDR-GeForce2-GTS sogar bis an die Geschwindigkeit einer GeForce2-Karte übertakten.

In der Region ab 650 Mark ist das Feld der verfügbaren Grafikkarten etwas größer. Zunächst wäre da die GeForce2 GTS, der große Chip-Bruder der MX. Die Eckdaten der verfügbaren GTS-Malermeister sind dabei meist die gleichen: 200 MHz Chiptakt und 32 MByte DDR-Speicher bei 166 MHz - also 333 MHz Arbeitstakt. Preislich rangieren die GTS-Karten im Bereich zwischen 600 (Elsa Gladiac) und 800 Mark (Hercules 3D Prophet II GTS). Die etwas schnellere Variante mit 64 MByte DDR-Speicher schlägt dann auch mit einem entsprechend höheren Preis zu Buche. Hercules verlangt dafür 950 Mark, Elsa rund 1.100 Mark. Diese Karten werden aber schon bald von den neuen GeForce2-Ultra-Kollegen verdrängt. 3dfx kann auch in dieser Preisregion mithalten und setzt der GeForce2 GTS die Voodoo5 5500 entgegen. Mit gleich zwei VSA-Chips und 64 MByte Speicher hat sie einiges an Kraft- und Speicherreserven und wie bei 3dfx üblich besitzen Chip und Speicher den gleichen Takt: 166 MHz. Für rund 700 Mark gibt es die V5 5500 entweder in einer PCI- oder einer AGP-Version. Auch ATi mischt mittlerweile in diesen Preislagen mit und bietet seine neueste

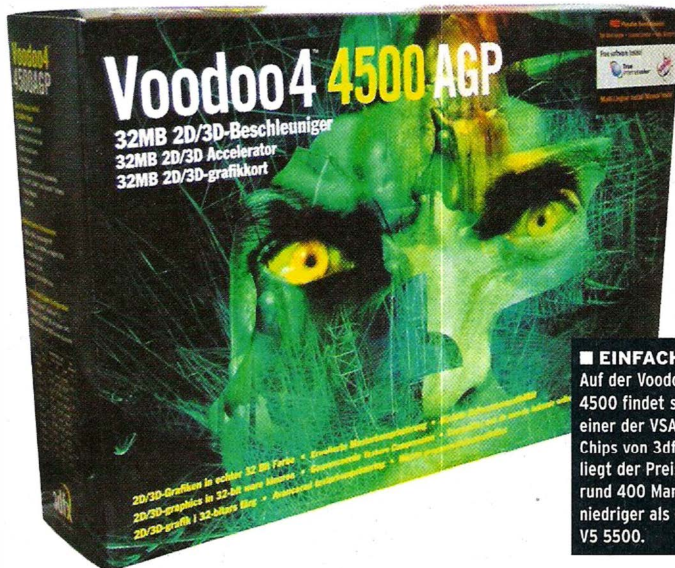


WUNDERSCHÖNE WELT Epic legt die Programmierung von Unreal 2 voll und ganz auf Hardware T&L aus. Durch die hohe mögliche Polygonzahl eröffnet es den Leveldesignern neue Wege.

Welche 3D-Features brauchen Sie?

Grafikeffekte müssen von Spielen unterstützt werden, denn nur so erhalten sie eine Lebensberechtigung. Wir haben die 3D-Effekte der aktuellen PC-Grafikmaler mal unter die Lupe genommen und auf ihre Zukunftssicherheit überprüft.

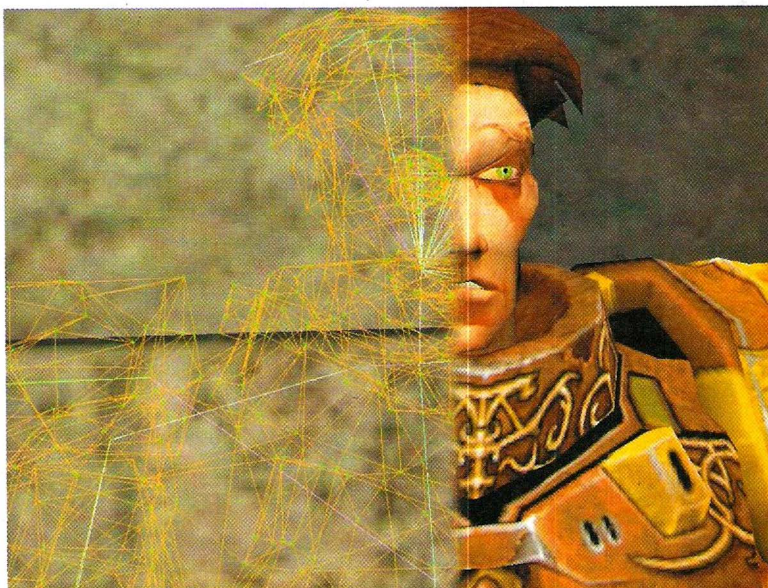
3D-FEATURE	BESCHREIBUNG	WIRKUNG	GEEIGNETE GRAFIKCHIPS	AKTUELLE SPIELE	ERFOLGSAUSSICHTEN
Hardware T&L	Berechnung von Geometriedaten durch die Grafikkarte, nicht durch die CPU	Realistischere Spielfiguren und Landschaften	GeForce-Serie, Radeon	Star Trek: Voyager, F.A.K.K. 2	Gut
Bump Mapping	Kombination aus normalen Texturen und Texturen mit Höhen-/Umgebungsinformationen	Realistische Oberflächenstrukturen	GeForce-Serie, Radeon, G400/G450	Dungeon Keeper 2, Descent 3	Gut
T-Buffer	Spezieller Speicherbereich für die Mischung unterschiedlicher Bildinformationen	Kantenglättung, Bewegungs-/Tiefenunschärfe	VSA-100	Spieleunabhängig (Kantenglättung)	Fraglich
Anti-Aliasing	Verhinderung von Bildfehlern durch Techniken wie Super-Sampling oder T-Buffering	Glättung von pixeligen Polygonkanten	GeForce-Serie, VSA-100, Radeon	Spieleunabhängig	Sehr gut
Dual-Monitor	Erweiterung der nutzbaren Spielfläche durch Anschluss zweier Monitore	Bessere Übersicht in fensterlastigen Spielen	G400, G450, GeForce2 MX	StarTrek: Armada, MS Flight Simulator	Bedingt gut, da spielabhängig
Texturkompression	Reduzierung des Datenumfanges von Texturen durch Kompressionstechniken	Detailreiche Texturen auch in der Nahansicht	GeForce-Serie, VSA-100, Radeon	Unreal Tournament	Sehr gut



■ EINFACH Auf der Voodoo4 4500 findet sich nur einer der VSA-100-Chips von 3dfx, dafür liegt der Preis mit rund 400 Mark auch niedriger als der der V5 5500.

Chip-Entwicklung zuerst in einem 64 MByte starken High-End-Beschleuniger an. Der DDR-Speicher und der Chip sind hier ebenfalls gleich getaktet – allerdings mit 183 MHz. Für einen knappen Tausender gehört die Radeon 64 MB DDR Ihnen. Der Preis dürfte die meisten Interessenten aber abschrecken, denn die Leistungen der Karte sind nicht durchgängig überzeugend. Lediglich in Auflösungen ab 1.280x1.024 bei 32-Bit-Grafik liegt die Radeon vorn, darunter wird sie von der GeForce2 GTS überholt. Das ist vor allem deshalb schade, weil die Radeon zurzeit einfach die meisten 3D-Effekte beherrscht. Dazu zählen unter anderem entfernungsabhängiger Nebel, 3D-Texturen und die realistische Darstellung von Hautbewegungen (Vertex Skinning). Bei den Beschleunigern oberhalb der 650-Mark-Grenze zeigt sich, wie leistungsfähig einige der neuen Grafikfeatures sind, denn dort haben die Entwickler verschiedene Wege eingeschlagen. Da wären auf der einen Seite Nvidia und ATi, die sich voll und ganz dem Hardware T&L verschrieben haben. Durch diese Technik wird dem Hauptprozessor viel Arbeit bei der Geometrieberechnung von 3D-Szenen abgenommen. Dazu kommen aber noch Spezialeffekte, die Pixel für Pixel berechnet werden müssen. Bump Mapping (realistische Oberflächenstrukturen) und Cube Environment Mapping (Umgebungsspiegelung) werden mehr und mehr in Direct3D-Spielen zum Einsatz kommen. Dem setzt 3dfx seinen so genannten T-Buffer und ein eigens entwickeltes Verfahren der Texturkompression (FXT1) entgegen. In die Entwicklung des T-Buffers hat 3dfx sehr viel Arbeit und Zeit investiert – und es hat sich gelohnt. Dadurch beherrscht der VSA-100-Chip nun Spezialeffekte wie Bewegungsunschärfe, realistische Darstellung von Schatten und sogar Tiefenschärfe. Am interessantesten ist aber die zuschaltbare Kantenglättung, die unabhängig von Spielen funktioniert. Nvidia und ATi haben mittlerweile treiberseitig nachgerüstet und bieten ebenfalls Kantenglättung an. Diese ist aber nicht so schnell, schön und zuverlässig wie die von 3dfx. Alle bisherigen 3dfx-Grafikchips beherrschten die 3D-Berechnung in 32-Bit-Farbtiefe nur intern, die Ausgabe auf dem Bildschirm erfolgte in Spielen stets in 16 Bit. Mit dem flexiblen VSA-100-Chip hat 3dfx das geändert. Nun können Sie sich auf dem Desktop und in Spielen an 16 Millionen Farben satt sehen. Die maximale Texturengröße hat 3dfx übrigens auf 2.048x2.048 Bildpunkte hochgeschraubt.

Bernd Holtmann



HARDWARE T&L Bei Unreal 2 haben Nvidia und ATi bereits mit ihren aktuellen Chips gute Karten, weil die vielen Polygone nicht extra von der CPU berechnet werden.

Karten bis 500 Mark

Wie gut sind Einsteigerkarten auf einem Athlon 1.000?

Unreal Tournament 4.28 (Athlon 1.000, Direct3D)



F.A.K.K.2 1.02 (Athlon 1.000, OpenGL)

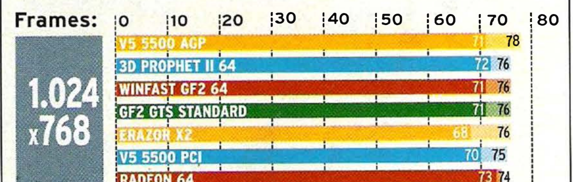


Der Benchmarktest mit dem Athlon 1.000 zeigt, dass der MX-Chip bei hoher CPU-Leistung noch Geschwindigkeitsreserven hat. Die übrigen Karten können da nur wenig zulegen.

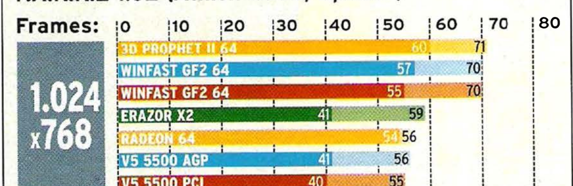
Karten über 500 Mark

Alle High-End-Karten auf einem Gigahertz-Athlon

Unreal Tournament 4.28 (Athlon 1.000, Direct3D)



F.A.K.K.2 1.02 (Athlon 1.000, OpenGL)



Wieder schafft die V5 5500 den Prestigesieg bei *UT*. Doch bei *F.A.K.K. 2* liegt die Platine deutlich hinter den mit einer Geometrieengine ausgestatteten Konkurrenten.

Neue Treiber braucht das Land

Bei dem Durcheinander an Grafik-Karten und -Treibern blickt kaum noch einer durch. Bei Nvidia ist das anders.

FAKTEN ■ PRODUKT **Detonator 3** ■ KATEGORIE **Referenztreiber** ■ HERSTELLER **Nvidia** ■ TERMIN **Erhältlich**

WAS IST ...?

- **REFERENZTREIBER** Treiber vom Hersteller des Grafikchips, der sich auf Ihrer Grafikkarte befindet
- **DETONATOR** Referenztreiber der Chipschmiede Nvidia; gilt für alle Chips ab TNT2
- **SOFTWARE-DVD-PLAYER** Zusammen mit einem DVD-Laufwerk können Sie DVD-Filme am PC ansehen



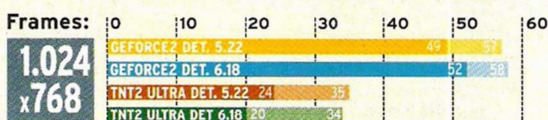
■ TREIBERLEICHEN Alte Treiber sind wie alte Reifen – manchmal sollte man sie einfach auswechseln. Damit Ihre neueste GeForce2 nicht ausgebremst wird, sollten Sie sich den Detonator 3 anschauen.

Sie gehören nicht zu den Spielern, die sich stets um die aktuelle Treiberversion für ihre Grafikkarte bemühen? Dann sind Sie wohl eher der gemütliche Typ, der sich um seine Hardware keine weiteren Gedanken macht. In diesem Fall sollten Sie diesen Artikel lesen und mal einen Blick über den Tellerrand wagen.

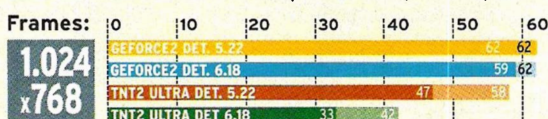
Leistungsschau

Welcher Treiber sorgt für wie viel Geschwindigkeit?

HEAVY METAL F.A.K.K. 2 V1.10, OPENGL (PIII 700, BX)



UNREAL TOURNAMENT V4.28, DIRECT3D (PIII 700, BX)



Das neue Interface und die bessere Spieleleistung sind die besten Gründe, sich den Detonator 3 einmal anzuschauen.

Für den großen Erfolg der GeForce256- und GeForce2-Grafikkarten ist zum Teil auch der Allround-Treiber von Nvidia verantwortlich: der Detonator. Er versorgt alle Nvidia-Grafikchips (seit TNT2) mit der neuesten Softwareanbindung an Ihr Betriebssystem. Wenn Sie also eine Grafikkarte auf TNT- oder GeForce-Basis besitzen, müssen Sie nicht umständlich nach einem speziellen Treiber für Ihre Grafikkarte suchen. Passend zur Vorstellung des neuen GeForce2-Ultra-Chips Mitte August veröffentlichte Nvidia den so genannten Detonator 3. Mit ihm verbessert sich die Grafikleistung bei OpenGL-Spielen wie *Star Trek Voyager: Elite Force* oder *Heavy Metal F.A.K.K. 2*. Aber auch das Performance fressende Feature Anti-Aliasing hat man optimiert, wenngleich es qualitativ und hinsichtlich der Geschwindigkeit hinter dem der Voodoo5 (3dfx) zurücksteht. Wenn Sie die Dateien von der Heft-CD (Patches/Hardware-Treiber) auf die Festplatte entpackt haben, wechseln Sie in den Windows-Gerätemanager. Bei den Eigenschaften der Grafikkarte wählen Sie nun „Treiber aktualisieren" und zeigen Windows dann die entpackten Dateien. Nach einem Neustart ist der Treiber dann eingerichtet. Bitte beachten Sie, dass dabei sämtliche Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückgesetzt wurden. Sie sollten also die Bildwiederholrate und andere alte Einstellungen manuell wieder herstellen. Mit dem Tool PowerStrip von unserer Heft-CD geht das sehr einfach. Damit können Sie auch Ihre Karte übertakten oder die vertikale Synchronisation für 3D-Spiele abstellen. TNT2-Besitzer sollten vom Detonator aber die Finger lassen, denn er bremst die Grafikkarte stark aus. Auch einige Software-DVD-Player mögen den neuen Treiber nicht und zeigen beim Abspielen von Filmen Fehldarstellungen. Bei PowerDVD können Sie aber die Hardwareunterstützung der Grafikkarte ausschalten („Optionen"-„Video"-„Misc"). Das beseitigt den Fehler. Wenn Sie eine GeForce-basierende Grafikkarte (Erazor X, AGP-V6800, Gladiac, V7700 etc.) besitzen, ist der Detonator 3 Pflicht – vor allem, wenn Sie Ihre Grafikkarte mit PowerStrip übertakten wollen.

Bernd Holtmann

Viel Voodoo für viel Geld

Zu Beginn der kalten Jahreszeit geht es heiß her, denn wir konnten uns die Voodoo5 6000 etwas genauer anschauen.

FAKTEN

■ PRODUKT **Voodoo5 6000** ■ KATEGORIE **Grafikkarte** ■ HERSTELLER **3dfx** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**

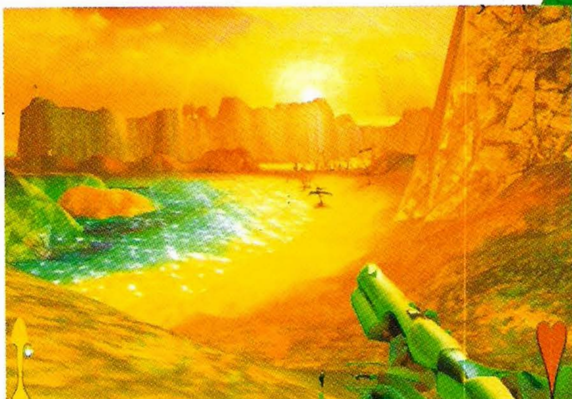
WAS IST ...?

- **FÜLLRATE** Anzahl der Pixel, die eine 3D-Karte pro Sekunde berechnen kann
- **FXT1** Texturkompression von 3dfx: aus vier Modi wählt die Grafikkarte die beste
- **ANTI-ALIASING** Glättung von pixeligen Polygonkanten
- **T-BUFFER** Speichereinheit, in der Bilddaten bearbeitet werden, um Kinoeffekte wie Bewegungsunschärfe zu erzeugen

Ein wahres Grafikkartenmonster kommt da auf uns zu, denn die vier Grafikchips müssen mit einem eigenen 50-Watt-Netzteil versorgt werden. Die Stromrechnung wird also etwas höher ausfallen – bei den hohen Anschaffungskosten ist das wohl eher das kleinere Problem.

Im letzten Jahr hat 3dfx ganz schön gelitten. Entwickler sind zu Nvidia abgewandert, man hörte Gerüchte um eine Übernahme. Das sieht alles nicht gut aus. Die Geschwindigkeitskrone musste 3dfx ja bereits an Nvidia abtreten, da man mit der Entwicklung des VSA-100-Chips (damals noch als Napalm bekannt) nicht so schnell fertig wurde. Durch dieses Versäumnis hat 3dfx Nvidia und deren Konkurrenz satte sechs Monate Vorsprung geschenkt, in denen nicht zuletzt auch die Spieleentwickler die Vorteile von Hardware T&L erkannt haben. Die Konsequenz dieser Entwicklung spiegelte sich auf der kürzlich in London stattgefundenen Spielemesse ECTS wider, denn an vielen Softwareständen prangte das Nvidia-Logo. Sogar Epic, die Entwickler der *Unreal*-Engine, haben stolz die Zusammenarbeit mit der kalifornischen Chipschmiede verkündet und Glide als Schnittstelle aus ihren Köpfen und dem Spiel verbannt. In Zeiten von Voodoo1 und V2 waren Grafikkarten mit 3dfx-Chip noch unübertroffen und eine Offenbarung für Fans hübscher und schneller Spielegrafiken. Die hauseigene Grafikschnittstelle Glide sorgte für einen Glaubenskrieg zwischen den Anhängern der 3D-Schnittstellen OpenGL und Glide. Im Laufe der Jahre hat sich der Stellenwert von Glide allerdings relativiert – ebenso wie das romantische Image von 3dfx-Grafikkarten. Bis 3dfx also wieder den glanzvollen Ruhm erlangt, den es mal hatte, kann es noch dauern. Neuen Glanz erhofft sich 3dfx von seinem neuen VSA-Chip. Durch die so genannte Voodoo Scaleable Architecture (VSA) kann 3dfx nämlich gleich mehrere der VSA-100-Grafikchips auf einer einzelnen Karte zur Rechnerei einspannen. Neu ist die Technik allerdings nicht, sorgte eine etwas ältere Variante doch bereits bei alten Voodoo2-Karten für Furore und flotte Spielgrafik. Damit es bei vier Grafikchips auch heiß her-

■ DINNER FOR ONE Vier Grafikchips, vier Aktivlüfter, 128 MB DDR-Speicher und das Ganze angerichtet auf einer rund 30 Zentimeter langen AGP-Platine: die Voodoo5 6000!



ERLEUCHTET Mit der Voodoo5 6000 und einem flotten Rechner sind Sie auch für die neuesten Spiele wie Giants gerüstet.

geht, müssen die vier Bausteine und ihre Aktivkühler natürlich mit ausreichend Strom befeuert werden. 3dfx musste sich etwas einfallen lassen, denn ein PC-Netzteil ist mit dieser Aufgabe eindeutig überfordert. Die Lösung des Problems nennt sich Voodoo Volts und ist ein externes 50-Watt-Netzteil, das mit der Voodoo5 6000 ausgeliefert wird. So hat man die Strompoblematik elegant umgangen. Statt wie Nvidia und ATi hardwarebeschleunigte Polygon- und Lichtquellen zu unterstützen, setzt 3dfx auf verbesserte Bildqualität durch die Effekte des T-Buffers. Durch seine Kantenglättung (Full Scene Anti-Aliasing) wird das Pixelflimmern in Spielen reduziert. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, geht aber zu Lasten der Grafikgeschwindigkeit. Dank seiner vier Grafikchips zeigt die Voodoo5 6000 bei vierfachem Anti-Aliasing jedoch keine sichtbaren Tempoeinbußen, selbst in action- und detailreichen Spielen wie *Heavy Metal F.A.K.K. 2*. Anhand einer Vorabversion der Grafikkarte konnten wir uns davon bereits überzeugen. Bei einem Blick in das Grafikkartenmenü wurden wir allerdings stutzig. Neben Schaltern für zwei- und vierfache Kantenglättung (Voodoo5 5500) entdeckten wir einen Schalter für achtfache Kantenglättung. Bisher hatte 3dfx dieses Feature immer geleugnet. Alle Spieler mit einem Auge für Bildqualität hofften, dass es Wirklichkeit wird, denn achtfaches Anti-Aliasing sorgt für eine extrem hohe Bildqualität. In diesem Modus störte uns kein einziger pixeliger Bildpunkt. Ohne Kantenglättung zuckt die V5 6000 in satter 32-Bit-Farbtiefe und bei einer Auflösung von 1.280x1024 Bildpunkten nicht einmal mit der Wimper und selbst in 1.600x1.200 und 16 Bit lässt sich *F.A.K.K. 2* noch immer flüssig spielen. Mit vierfacher Kantenglättung ist Julie immer noch schnell unterwegs. In *Q3*-basierenden Spielen sank die Geschwindigkeit in rechnerisch aufwendigeren 3D-Szenen nicht unter beeindruckende 60 Bilder pro Sekunde. Im Vergleich zur GeForce2 GTS hat die V5 6000 einige Vorteile durch ihre vier Einzelchips. Die steuern jeweils 32 MByte exklusiven Speicher an, was natürlich von Vorteil für die Speicherbandbreite ist. Lediglich die Texturen müssen als Kopien in jedem der 32-MByte-Blöcke gehalten werden. Der restliche Speicher wird zusammengelegt und dient den übrigen Grafikdaten als Herberge. Aber brauchen Sie diese Voodoo5 wirklich? Wenn Sie einen großen Monitor besitzen und die aktuellsten 3D-Knüller in 1.600x1.200 bei aktivierter Kantenglättung flüssig spielen wollen, dann ist die Voodoo5 6000 die richtige Karte für Sie. Ebenfalls, wenn Sie in allen Spielen gern Anti-Aliasing nutzen wollen, und natürlich, wenn Sie einen Gigahertz-PC Ihr Eigen nennen. Mindestens 1.000 Mark sind für das Füllratenmonster zu zahlen. Vorher sollten Sie also besser Ihren Bankauszug überprüfen. Einen Trost gibt es bei dem Ganzen aber: Die erhöhte Stromrechnung wird durch die eingesparten Heizkosten dann wahrscheinlich ausgeglichen.

Bernd Holtmann



DER PIXELKILLER Mit Anti-Aliasing sehen die Fahrzeuge in Mercedes-Benz Truck Racing gleich noch mal so gut aus – von der Umgebung der Rennstrecke ganz zu schweigen.

Die Voodoo5 6000 beherrscht achtfache Kantenglättung. Ob diese Option in der Verkaufsversion auch integriert sein wird, steht nicht fest.

3dfx ausgefragt!

Gibt es nun achtfache Kantenglättung? Wie ist die V5 6000 wirklich getaktet? Wir haben bei 3dfx nachgefragt.



ANDREW HUMBER
Pressesprecher bei 3dfx

PC Games: Kannst du den Chip- und Speichertakt von 183 MHz bestätigen?
Andrew: Die endgültige Taktung steht noch nicht fest!
PC Games: Stimmt es, dass die V5 6000 achtfaches Anti-Aliasing in den Treibern unterstützt?
Andrew: Die Karte ist sicherlich fähig, diese Stufe der Kantenglättung zu berechnen. Trotzdem haben wir noch keine neuen Kantenglättungs-Einstellungen für die 6000er bekannt gegeben.
PC Games: Warum hat es so lange gedauert, die Voodoo5 6000 fertig zu stellen?
Andrew: Die 6000er ist ein wirkliches High-End-Produkt. Wir wollten sicherstellen, dass wir die beste und solideste Technik auf den Markt bringen. Zudem wollten wir gewährleisten, dass wir alles getan haben, um die Karte wirklich abheben zu lassen.
PC Games: Wann kommt die Karte auf den Markt?
Andrew: Wir erwarten, dass die Karte im Herbst in den Handel kommt. Ein offizielles Datum kann ich dir leider nicht nennen.
PC Games: Hast du Angst vor den GeForce2-Ultra-Karten, die vor eurer Voodoo5 6000 in den Handel kommen?
Andrew: Ich glaube, dass sich die Voodoo5 6000 im Vergleich mit der Ultra sehr gut schlägt. Die Ultra wird nur in einer sehr geringen Menge hergestellt und der Speicher dafür wird sehr rar und teuer sein. Wie die Vergangenheit bisher gezeigt hat, kann der Speichermarkt sehr turbulent sein, vor allem, wenn es um schnellen und teuren Speicher geht. Die GF2 ist im Speicher begrenzt, die Voodoo5 6000 kann satte 128 MB Speicher ansprechen! Also: Nein – nicht so richtig.
PC Games: Welche Spieletitel werden T-Buffer-Effekte wie SoftShadows oder Motion Blur unterstützen?
Andrew: Weil wir momentan sehr eng mit einigen Entwicklern zusammenarbeiten, können wir hier leider noch keine speziellen Titel ankündigen. Das wird aber noch geschehen.

Ein Chip, drei Karten

Welche Grafikkarten baut 3dfx auf der Basis des VSA-100-Chips? Wir stellen Ihnen das Dreigespann vor.



MODELL	VOODOO4 4500	VOODOO5 5500	VOODOO5 6000
Termin	Oktober	Erhältlich	4. Quartal
Preis	Ca. DM 400,-	Ca. DM 750,-	Ca. 1.000,-
Grafikchip(s)	1xVSA-100	2xVSA-100	4xVSA-100
Speicher	32 MB SDRAM	64 MB SDRAM	128 MB SDRAM
Bauform	PCI/AGP	PCI/AGP	AGP
Stromversorgung	AGP/PCI-Slot	Internes Netzteil	Externes Netzteil
Anti-Aliasing	2x	2x/4x	2x/4x/8x
Speicherbandbreite	2,6 MB/Sek.	5,3 MB/Sek.	11,7 MB/Sek.

Wo die Luft dünn wird

AMD ist für das Wettrennen mit Intel bestens gerüstet – das zeigt auch der neue Athlon 1.100.

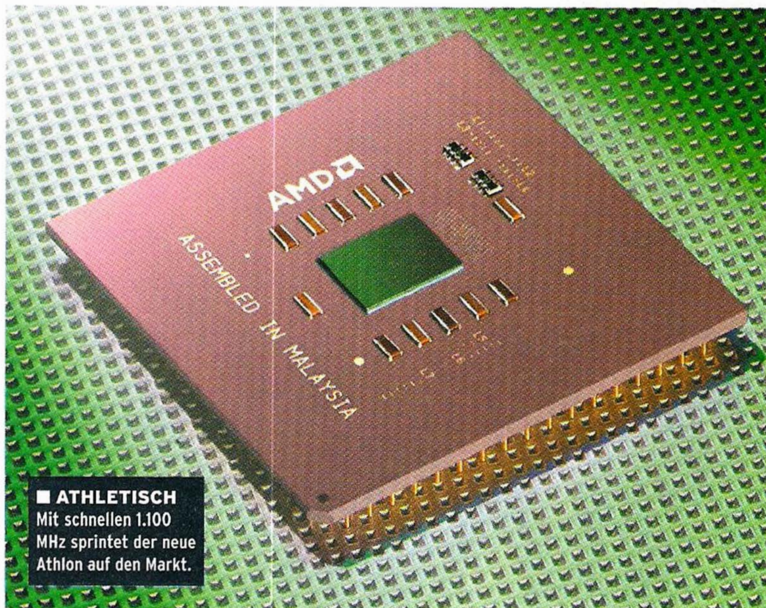
FAKTEN ■ PRODUKT **Athlon 1.100** ■ KATEGORIE **Prozessor** ■ HERSTELLER **AMD** ■ TERMIN **Erhältlich**

WAS IST ...?

■ **THUNDERBIRD**
Ein Athlon-Prozessor (AMD) mit aufgebohrtem Chip-Kern

■ **DURON**
Eine abgespeckte und preisgünstige Version des Athlon

■ **CELERON**
Die günstigere Version des Pentium II/III



■ **ATHLETISCH**
Mit schnellen 1.100 MHz sprintet der neue Athlon auf den Markt.

CPU-Preise

Auf diversen Webseiten haben wir die aktuellen Preise geprüft.

TAKT	PENTIUM III	ATHLON
700 MHz	DM 539,-	DM 409,-
733 MHz	DM 579,-	-
750 MHz	DM 699,-	DM 419,-
800 MHz	DM 729,-	DM 479,-
850 MHz	DM 999,-	DM 499,-
866 MHz	DM 1.099,-	-
933 MHz	DM 1.519,-	-
950 MHz	-	DM 1.049,-
1.000 MHz	-	DM 869,-
1.100 MHz	-	DM 1099,-

Stand: 12.10.2000

Seitdem die Gigahertz-Grenze überschritten wurde, ist mittlerweile schon wieder ein halbes Jahr vergangen - aber was hat sich in der Zwischenzeit auf dem Prozessormarkt getan?

Intel und AMD wetteifern immer stärker um die Gunst der Kunden. Im August lieferte Intel eine kleine Menge der ersten Pentium III mit 1.133 MHz aus. Kurze Zeit später mussten sie diese wieder zurückrufen, denn die Prozessoren arbeiteten nicht korrekt und führten bei bestimmten Konfigurationen zu Abstürzen. Eine peinliche Vorstellung, zumal der Fehler im Qualitätstest zunächst offenbar nicht aufgefallen war. Nutznießer dieses Fauxpas war AMD, der mit seinem Athlon 1.100 eine beeindruckende Antwort auf Intels humpelnden Rechenathleten gab. Der stand im Oktober bei zahlreichen Anbietern schon in den Regalen. Damit nicht genug, plant AMD, im beschleunigten Fünf-Wochen-Takt immer schnellere Prozessoren in den Handel zu bringen. Zum geplanten Pentium-4-Start Ende November möchte AMD seinen Athlon nämlich in einer 1.400-MHz-Variante anbieten können. Intels Pentium III kann nach dem Debakel im August da bestimmt nicht mithalten. Fest steht, dass AMD und Intel schon seit längerem nicht mehr in der gleichen Klasse kämpfen - das Image von Intel bröckelt, während AMD durch schnelle und billigere Prozessoren zum Kundenfreund avanciert. Um mit den neuen Prozessoren oberhalb der Gigahertz-Schallgrenze glücklich zu werden, brauchen Sie natürlich auch die passende Mainboard-Plattform. Die günstigste und beste Wahl sind Mainboards mit den Chipsätzen Intel815E „Solano" (PIII) oder VIA KT133 (Athlon). Auf dieser Basis haben wir einen Leistungsvergleich zwischen den 1.000-MHz-Versionen von Athlon und Pentium III durchgeführt. Beide CPUs lieferten fast identische Werte. Der 1.100-Athlon kann mit rund zehn Prozent höherem Takt lediglich fünf Prozent mehr Leistung verbuchen. Dieser relativ geringe Leistungszuwachs zeigt eindeutig, dass zumindest von CPU-Seite die Weichen für den schnelleren DDR-Speicher (doppelte Datenrate) gestellt sind. Aber was brauchen Sie, um aus einem 1.100-Athlon ein passables Spielesystem zu basteln? Bei der Grafikkarte sollten Sie entweder zu einer Voodoo5, ATi Radeon oder GeForce2 GTS/Ultra greifen. Leistungsschwächere Modelle werden durch den schnellen Prozessor nicht ausgereizt. Dazu empfehlen wir mindestens 128 MByte PC133-Speicher, ein leistungsfähiges Netzteil (300-400 Watt) und einen Hochleistungskühler.

Bernd Holtmann

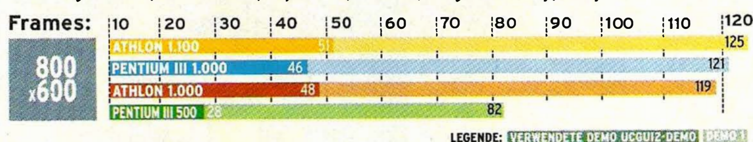


■ **MAINBOARD-EMPFEHLUNG**
Mit dem KT133-Chip und dem DMA100-Controller ist das Asus A7V eines der besten Mainboards für den Athlon 1.100.

Wie schnell ist der Athlon?

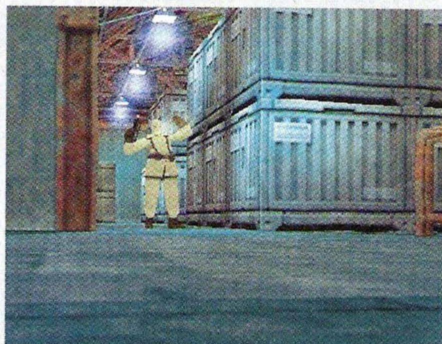
Wir haben Intel und AMD auf die OpenGL-Teststrecke geschickt.

Q3-Engine 1.17, GeForce2, OpenGL, 16 Bit, High Quality, VSync aus



Die Unterschiede sind nicht gewaltig, entsprechen aber den Erwartungen. Zehn Prozent mehr CPU-Geschwindigkeit führt unter OpenGL zu fünf Prozent mehr Leistung.

Metal Gear Solid



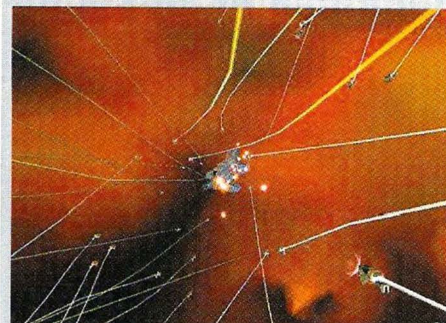
Die Demo zeigt eines deutlich: Konami hat in Zusammenarbeit mit Microsoft seinen PlayStation-Erfolg *Metal Gear Solid* nicht nur 1:1 für den PC umgesetzt, sondern nebenbei auch noch die Grafik verbessert. In der Rolle des Geheimagenten Solid Snake sollten Sie bei der Erforschung des feindlichen Territoriums darauf achten, niemals in das Sichtfeld der zahlreichen patrouillierenden Wachen zu geraten. Schleichen Sie stattdessen so leise wie möglich durch die Gänge, verstecken Sie sich in dunklen Ecken und setzen Sie Ihre Waffe nur im Notfall ein - in diesem Spiel sind statt Ballerei kreatives Leisetreten und Spionagefähigkeiten gefragt!

Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
4	Links	6	Rechts
8	Vorwärts	2	Rückwärts
Leer	Aktion	Shift	Knien/Krabbeln
A	Ausrüstung	S	Waffenmenü

- Benötigt: **Pentium II 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D**

Homeworld: Cataclysm



Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
Leer	Sensor-Manager	[Mausklick]	Forschungs-Manager
Alt	Bau-Manager		

- Benötigt: **Pentium II 233, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D**

Gifty



Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
Shift	Aktion	Strg	Springen
Leer	Powertaste		

- Benötigt: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium 300, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D**

Keep The Balance

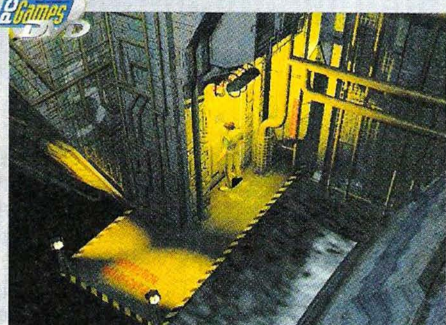


Spielsteuerung:

Taste	Aktion
←	Trampolin links
→	Trampolin rechts

- Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 333, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine**

Cold Blood (dt.)

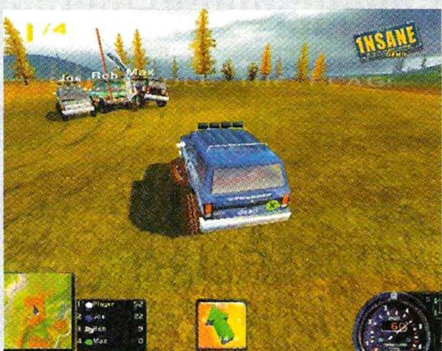


Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
Strg	Interaktion mit Personen/Objekten	Leer	Angriff
		Enter	Inventar

- Benötigt: **Pentium 233 MMX, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 400, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D**

Insane



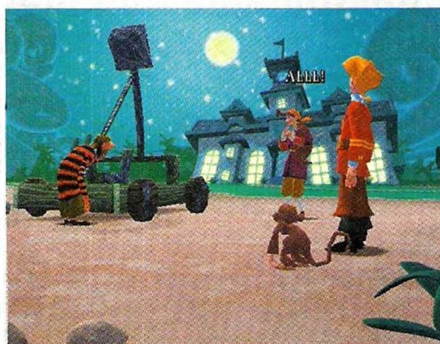
Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
←	Links	↑	Gas
→	Rechts	↓	Bremse

- Benötigt: **Pentium II 233, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D**

Flucht von Monkey Island

Mit *Die Flucht von Monkey Island* schlägt LucasArts das vierte Kapitel rund um die Abenteuer des Möchtegernpiraten Guybrush Threepwood auf. Besagter Held kehrt mit seiner Braut Elaine nach Mêlée Island zurück. Dort muss er feststellen, dass Elaine, die Gouverneurin der Insel, für



tot erklärt wurde. Sie steuern Guybrush mit den Pfeiltasten durch die Kulissen. Trotz der etwas veränderten Optik begegnet Ihnen der LucasArts-typische Humor buchstäblich an jeder Ecke. Grundsätzlich gilt: Sprechen Sie jede Person, die Sie treffen, direkt an; sonst entgehen Ihnen neben wichtigen Hinweisen vor allem auch eine Menge Kalauer und Wortspielereien.

Spielsteuerung:
Maus, Tastatur, Joystick und Gamepad

Taste	Aktion
Shift	Rennen
U	Sprechen, Gegenstand benutzen
P	Gegenstand aufnehmen
I	Inventar

- Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 233, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D, OpenGL**

NHL 2001



Die *NHL*-Serie von EA Sports geht in die nächste Runde. Zahlreiche Verbesserungen in Spielverlauf und Grafik sowie die Möglichkeit, das eigene Konterfei in die Spielfigur einzufügen, machen *NHL 2001* zu einem Leckerbissen für Fans. Die richtige Stimmung für den Wettstreit auf Kufen wird vom donnernden Jubel des Publikums, dem Kommentar der Reporter und den vom Eishockey bekannten musikalischen Einspielungen in kurzen Spielpausen erzeugt. Hin und wieder wird nach einem harten Foul oder Bodycheck herzlich einem anderen Sport gefrönt – dem Boxkampf. Überzeugen Sie sich selbst von den Qualitäten des neuesten EA-Sports-Geniestreichs!

Spielsteuerung:
Gamepad, Tastatur

Spieler mit Puck		Spieler ohne Puck	
Taste	**Aktion**	**Taste**	**Aktion**
Leer	Schuss	Leer	Hakeln/Halten
C	Pass	C	Spieler wechseln
X	Spurt	X	Spurt/Bodycheck
Z	Deke	Z	Harter Check

- Benötigt: **Pentium 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 400, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D**

Sydney 2000



Spielsteuerung:

Taste	Aktion
← und →	Beschleunigen
Enter	Sprung

- Benötigt: **Pentium 266, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D**

Evil Islands

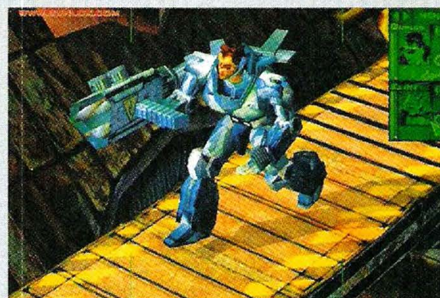


Spielsteuerung:

Taste	Aktion	Taste	Aktion
Druck 5	Schnell speichern	F2	Rennen
Druck 8	Schnell laden	Einfg	Kriechen
↑Bild	Schleichen		

- Benötigt: **Pentium II 233, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D**

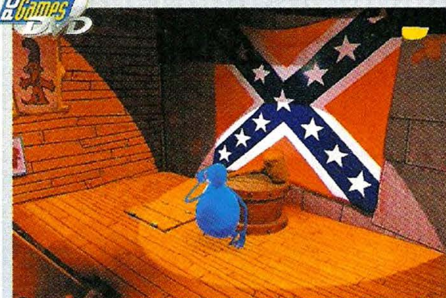
Gunlok



Gunlok lässt sich komplett mit der Maus steuern. Mit der linken Maustaste wählen Sie Objekte an, auf die Gunlok feuern oder mit denen er interagieren soll. Mit der rechten sagen Sie ihm, wohin er gehen soll.

- Benötigt: **Pentium II 333, 64 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium III 500, 128 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D**

Stupid Invaders (dt.)

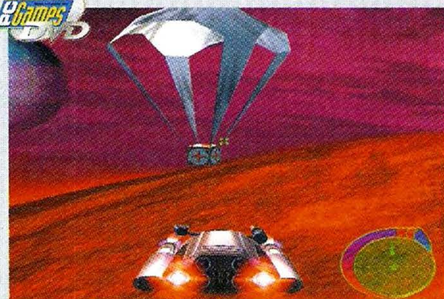


Spielsteuerung:
Maus und Tastatur (frei konfigurierbar)

Taste	Aktion	Taste	Aktion
↑	Vorwärts	←	Links
↓	Rückwärts	→	Rechts

- Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 400, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D**

Recon



Spielsteuerung:
Joystick und Tastatur (beide frei konfigurierbar)

Taste	Aktion
Entf	Linke Bordkanone
↑Bild	Rechte Bordkanone
Shift	Turbospeed

- Benötigt: **Pentium 200, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 400, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D**

The Moon Project

The Moon Project fügt sich nahtlos in das bestehende *Earth*-Universum ein. Die Streitkräfte der UCS brechen dieses Mal zum Mond auf, um der dort herrschenden Lunar Corporation (LC) die Pfründe streitig zu machen. Eine aufgebohrte 3D-Engine, zahlreiche neue Einheiten und ein erweiterter Karteneditor mit vielen neuen Funktionen zur Erstellung eigener Missionen dürften *The Moon Project* auch für eingefleischte *Earth 2150*-Spezialisten noch interessant machen. Einsteiger sollten sich unbedingt, bevor es losgeht, im Tutorial über Steuerung und strategischen Aufbau der Streitkräfte informieren. Üben Sie vor allem den Umgang mit der frei rotier- und zoombaren Kameraführung, damit im Gefecht nicht der Überblick verloren geht!



Spielsteuerung:
Maus

Taste	Aktion	Taste	Aktion
F1	Konstruktion	F2	Forschung
↑Bild	Kamera höher	↓Bild	Kamera tiefer

- Benötigt: **Pentium 200 MMX, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **Pentium II 333, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **D3D, OpenGL**

Achtung Hardware-Fans!

Wer für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön PC Games Hardware ein halbes Jahr kostenlos.

Überzeugen Sie Ihre Freunde von PC Games, dem großen PC-Spiele-Magazin. Als Dankeschön gibt's ein halbes Jahr kostenlos PC Games Hardware, das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer. PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware. Die monatliche CD-ROM ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was echte Spielefans für ihren PC brauchen. Oder Sie erhalten die Spielesammlung „The Dome Games" mit „Anstoss 2 Gold", „Civilization II", „Mechcommander", „Monopoly", „Nice 2".



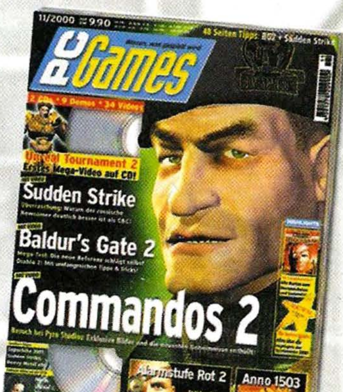
Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin



❒ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM. (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

❒ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** mit CD-ROM. und Vollversion. (DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausg.); ÖS 1.435,-/Jahr)

❒ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD. (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games, PC Games PLUS und PC Games mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur eine ankreuzen) (Lieferung nur, solange der Vorrat reicht)

❒ **„1/2-Jahres-Abo PCG Hardware"** (Art.-Nr. 2035)

❒ **„The Dome Games"** (Art.-Nr. 2032)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

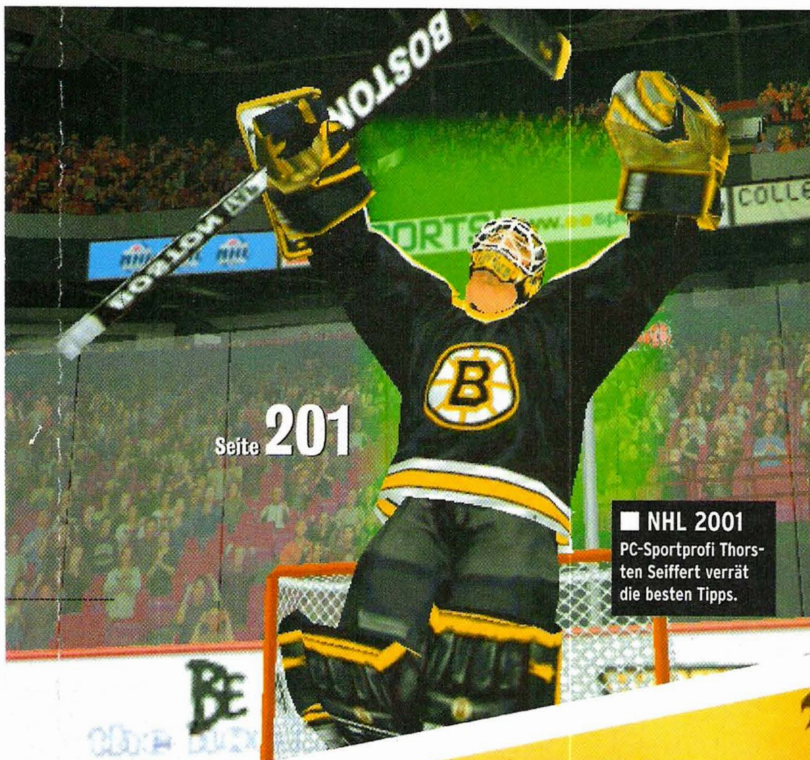
BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

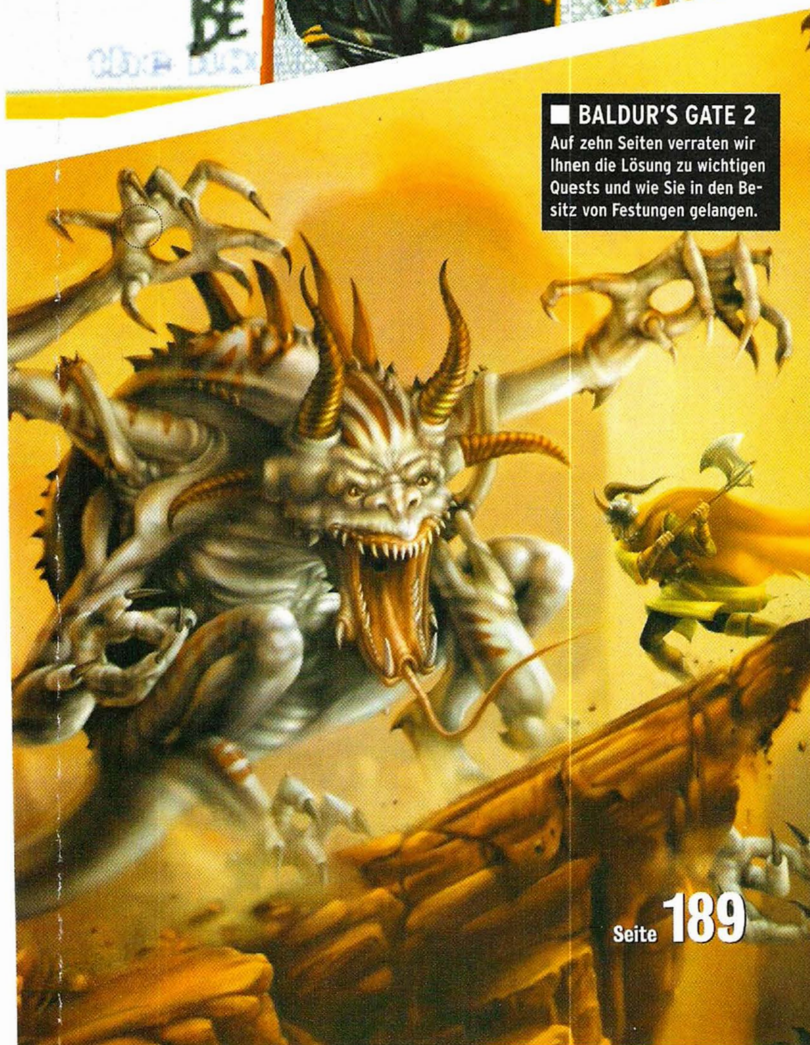
P3 PG 26

Tipps & Tricks

Rollenspieler haben es so gut wie selten zuvor. Ausführliche Tipps im Heft und ein riesiges Poster zum Aufhängen zu Baldur's Gate 2 lassen keine Wünsche offen. Wer's eher sportlich mag, kommt mit NHL 2001 auf seine Kosten.



NHL 2001
PC-Sportprofi Thorsten Seiffert verrät die besten Tipps.



BALDUR'S GATE 2
Auf zehn Seiten verraten wir Ihnen die Lösung zu wichtigen Quests und wie Sie in den Besitz von Festungen gelangen.

Tipps & Tricks

Kurztipps

B

Baldur's Gate 2

Nach dem Spieleinstieg in der letzten Ausgabe finden Sie diesmal weitere Tipps zu wichtigen Quests im Spiel.

Levelaufstieg

Mit diesem einfachen Trick wird jeder Levelaufstieg zum Erfolg.

Speichern Sie vor dem Levelaufstieg eines Charakters ab und setzen Sie den Schwierigkeitsgrad auf die niedrigste Stufe herab. Jetzt erhält der Charakter automatisch die maximalen Trefferpunkte beim Aufstieg. Danach können Sie den Schwierigkeitsgrad wieder auf Normal setzen.

Quest: Befreiung der De'Arnise-Festung



KONTAKTAUFNAHME Nalia spricht Sie automatisch an, wenn Sie in ihre Nähe gehen.

Copper Coronet und Stadttor von Athkatla

Wie beginne ich am besten die Nalia-Quest?

Nalia ist in der Taverne Copper Coronet in den Slums von Athkatla zu finden. Nehmen Sie sie in Ihre Gruppe auf. Bevor Sie sich auf die Reise zu der Festung begeben, ist es ratsam, die Gruppe rasten zu lassen. Sie müssen unterwegs mit einem Überfall einer Gruppe Sklavenhändler rechnen. Schauen Sie beim Verlassen der Stadt am Stadttor im Crooked Crane vorbei. Reden Sie im ersten Stock mit Tiira und Aulava und ermutigen Sie die beiden zu ihrer Liebe. Die Geheimtür im Schankraum führt zu einem Lich, den Sie zu diesem Zeitpunkt aber noch in Ruhe lassen. Sollte es gerade Nacht sein, wird am Tor eventuell ein gewisser Hareishan von Dieben attackiert. Helfen Sie ihm, aber wundern Sie sich nicht über seine „Dankbarkeit". Flydian, der Bote des Trademart und potenzieller Auftraggeber, ist ebenfalls bei den Stadttoren zu finden.

De'Arnise-Festung – Die Zugbrücke herunterlassen

Wie gelange ich zu dem Mechanismus für die Zugbrücke?

Im südwestlichen Fort treffen Sie auf Captain Arat, für den Sie die Zugbrücke herunterlassen sollen. Benutzen Sie den Geheimgang nördlich des Forts, um in die Burg einzudringen. Daleson befindet sich im Nachbarraum links neben dem ersten Troll. Die Festung wimmelt nur so von Geheimtüren – Arbeit für den Dieb. Begeben Sie sich durch den Courtyard nach rechts in den Burghof. Von dort gehen Sie die Treppe hoch und auf der Palisade entlang. So gelangen Sie zu dem Mechanismus für die Zugbrücke.



MACHT AUF DAS TOR Lassen Sie die Zugbrücke mithilfe des Mechanismus herunter, um die De'Arnise-Truppen hereinzulassen.

De'Arnise-Festung – Flail of Ages

Wie komme ich in den Besitz der magischen Waffe Flail of Ages?

Hinter der Waffenkammer bei Daleson führt ein Gang zum Schmiederaum, in dem Sie die Waffe später herstellen können. Einen Raum weiter ist das erste Kopfstück dafür versteckt. Eine Etage höher treffen Sie auf Lady Delcia Caan. Nebenan ist eine Kammer mit Golems. Die Schreine enthalten das zweite Kopfstück. Das letzte Kopfstück ist im Besitz von Glaicas, der sich ebenfalls auf dieser Etage aufhält. Wenn Sie es schaffen, ihn zu charmen, erhalten Sie dafür satte 22.250 EXP.



MEISTERDIEB Schleichen Sie unbemerkt an den Golems vorbei und plündern Sie die Schreine.

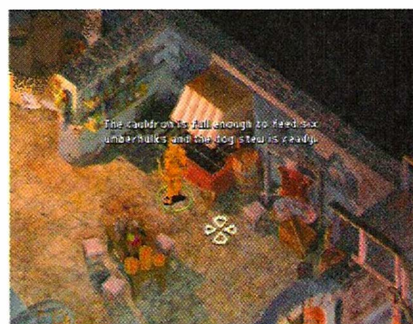


ÜBERZEUGUNGSARBEIT Nur wenn Nalia in Ihrer Gruppe ist, lässt sich Claicas charmen. Ohne Nalia müssen Sie ihn leider bekämpfen.

De'Arnise-Festung – Umber Hulks im Keller überlisten

Wie werde ich mit den Umber Hulks fertig?

Auch wenn Sie tierlieb sind – scheuen Sie sich nicht, die vier Hunde im Hof zu schlachten. Verarbeiten Sie die Tiere in der Küche zu einem Eintopf. Schleichen Sie mit einem Dieb an den Monstern vorbei und legen Sie



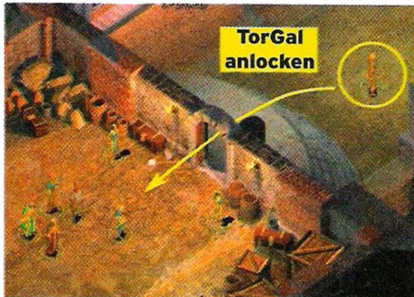
À LA CARTE Mit Ihren Kochkünsten können Sie auf diesem Herd den Hunde-Eintopf zubereiten.



FUTTERSTELLE Schleichen Sie sich mit dem Dieb in den Kerker, um die Umber Hulks zu ködern.

den Köder im Kerkerbereich bei den Knochen aus. Die Umber Hulks laufen zum Futter und Sie können die Monster aussperren. Sie erhalten dafür 18.750 EXP auf Ihr Konto gutgeschrieben.

De'Arnise-Festung – Der Kampf gegen TorGal





Wie besiege ich den Troll-Anführer TorGal?

Locken Sie mit einem Charakter den Troll-Anführer TorGal alleine aus der Halle. Mit vereinten Kräften können Sie ihn in der oberen Kammer besiegen, ohne dass seine Wachen etwas mitbekommen. Danach können Sie sich um die verbleibenden Trolle in der unteren Halle kümmern.

Quest: Morduntersuchung in Umar Hills

Wie gehe ich bei der Untersuchung der Mordfälle vor?

Sie erhalten diesen Auftrag, wenn Sie in Athkatla mit Delon (meistens im Government District) reden.



RUHIG BLEIBEN Gehen Sie diplomatisch vor. Reden Sie mit Madulf und glauben Sie ihm. Gehen Sie auf seinen Vorschlag ein, mit Lloyd zu reden.

Wenn Sie in Umar Hills angekommen sind, suchen Sie Minister Lloyd in seinem Haus auf. Merellas Hütte im Westen bietet erste Hinweise auf die Vorfälle (Journal liegt auf dem Tisch). Nordöstlich des Dorfes treffen Sie auf Madulf. Kämpfen Sie nicht mit ihm, sondern überbringen Sie seine Nachricht Minister Lloyd (7.500 EXP). Reden Sie danach wieder mit Madulf, der Ihnen daraufhin den Shield Of The Lost (Armor Class Bonus +3) und weitere Hinweise gibt. Um die merkwürdigen Vorfälle zu klären, müssen Sie zu den Tempelruinen im Norden reisen.

Umar Hills – Dirbert

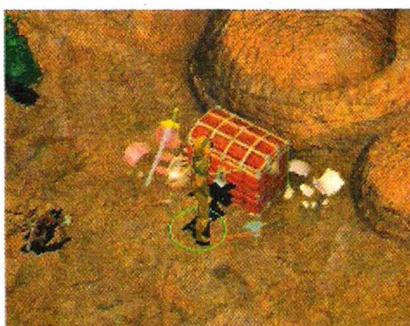
Soll ich den jungen Abenteurern helfen?

Sie können sich zusätzliche 2.000 EXP verdienen, wenn Sie für Dirbert und seine Freunde drei Bastardschwerter und einen Krug Ale besorgen. Die Gegenstände können Sie einfach bei den Händlern neben der Dorftaverne erstehen.

Umar Hills – Jermin

Lohnt es sich, Jermin zu helfen?

Unterhalten Sie sich mit Daar vor Jermins Haus und reden Sie danach mit dem Zauberer. Er benötigt für seinen Golem Mimic Blood, das Sie in der nahegelegenen Höhle finden. Vorsicht, dort lauern zwei Umber Hulks. Sie erhalten für die Erfüllung dieser Aufgabe neben 19.250 EXP das magische Kurzschwert Ilbratha. Wenn Sie danach Jermin vor dem durchdrehenden Golem retten, gibt es weitere 21.250 EXP.



ÜBERRASCHUNG Wenn Sie die Truhe öffnen, materialisiert sich ein Killer-Mimic vor Ihrer Gruppe.

Umar Hills – Jeb und die Hendricks

Was hat es mit Jeb und den Hendricks auf sich?

Reden Sie am Flussufer mit Jeb und antworten Sie in der Reihenfolge 2-1-3. Sprechen Sie danach Hendrick auf sein Geheimnis an und schwatzen Sie ihm die Hühner ab. So gelangen Sie in den Besitz des wertvollen Beljuril-Edelsteins.

Die Tempelruinen – Anath und Mazzy



ERLEUCHTET Erleichtern Sie sich den Kampf gegen die Schattenmonster, indem Sie das Fenster manipulieren, um den Kristall zu aktivieren.

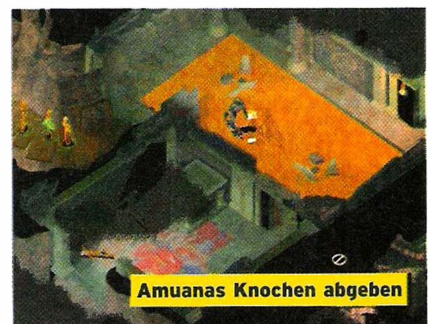
Was mache ich bei den Tempelruinen?

Folgen Sie Anath in die Höhle und hören Sie ihm zu. Bieten Sie ihm Ihre Hilfe gegen den Shade Lord an. Wenn Sie die Tempelanlage erreichen, müssen Sie das Fenster auf den Gemstone ausrichten. Schattenwesen, die daraufhin in den Lichtkreis treten, lösen sich sofort in Luft auf. Besiegen Sie in den Gewölben den Shadow Jailor, um an den Shadow Prison Key zu gelangen. Damit können Sie die Kämpferin Mazzy aus der Zelle befreien.

Die Tempelruinen – Amuanas Knochen

Wohin muss ich mit Amuanas Knochen?

Gehen Sie über die Holzplanken und schnell am Lavafeld vorbei in die südlich gelegene Kammer, um dort die Knochen abzuliefern (17.750 EXP). Ihre Gruppe erhält daraufhin den Wardstone, mit dessen Hilfe Sie unbemerkt am Drachen des Shade Lord vorbeilaufen können. Die Monster nördlich des Lavafeldes können Sie einfach in die Feuerglut locken. Schützen Sie einen Charakter vor Feu-



KNOCHENTOUR Liefern Sie hier die Knochen ab, um den wichtigen Wardstone zu erhalten.

er und verzaubern Sie ihn mit Haste/Eile. Lassen Sie ihn immer im Kreis um das Becken laufen – die Gegner erhalten ständig Schadenspunkte durch die Lava.

Die Tempelruinen – Die Sun Gems und das Heilige Ritual



KEINE HAST Entwenden Sie den Sun Gem von dem Podest erst, nachdem dessen Kraft die angreifenden Schattenmonster vernichtet hat.



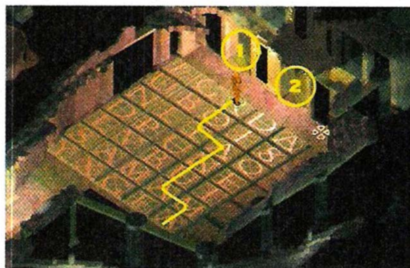
AUFMERKSAM SUCHEN In der Kammer nördlich des Lavafeldes durchsuchen Sie die Steinsäule, um an das Noontide-Ritual zu gelangen.



NOCH EIN VERSTECK In der Kammer mit der runden Säule befindet sich das wichtige Morn-Ritual.

Was hat es mit der Buchstabenkammer auf sich?

Laufen Sie den Namen AMAUNATOR ab. So werden die Fallen nicht ausgelöst. Im linken Raum (1) ist ein Bone Golem. Wenn Sie ihn besiegt haben, können Sie das Dusk Ritual, einen Sun Gem, eine magische Schlinge und zwei Zaubersprüche in Besitz nehmen. In der rechten Kammer (2) bietet Ihnen ein Shadow den Lightstone Gem an. Wenn Sie ihm helfen, wird



er Sie dennoch angreifen. Durchsuchen Sie seine Kammer, um den ersehnten Stein in Besitz zu nehmen.

Wie verläuft das Heilige Ritual?

Kehren Sie mit den drei Ritualen zu der Halle mit der großen Statue zurück und beginnen Sie den Test. Die richtigen Antworten lauten:
Morn-Ritual – 2-3-1
Noon-Ritual – 3-1-1
Dusk-Ritual – 1-3-2

Soll ich den Drachen bekämpfen?

Jetzt können Sie zu dem Schattendrachen vordringen. Ignorieren Sie ihn und marschieren Sie gleich die Treppe zum Endgegner hoch. Stürzen Sie sich mit einem gestärkten Kämpfer auf den Altar und mit dem Rest der Gruppe auf den Shade Lord.

Athkatla – Storyverlauf

Ich bin wieder in Athkatla, wie geht's weiter?

Wenn Sie 15.000 Goldstücke zusammengetragen haben, werden Sie vom Vampir Valen angesprochen und danach von dem Jungen Brus. An dieser Stelle entscheiden Sie, wie es weitergeht. Als guter Charakter folgen Sie Brus, um letztendlich die Shadow Thief Gilde zu unterstützen. Böse gesinnte Charaktere (so auch die Redaktionsparty) marschieren zum Graveyard District, um sich den Vorschlag von Bodhi anzuhören.

Das Treffen mit Bodhi

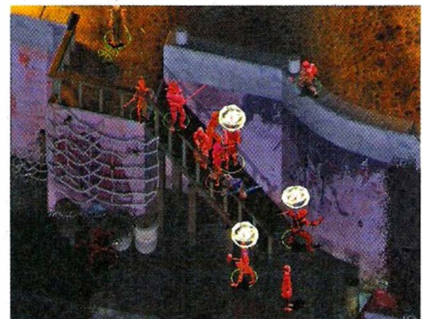
Was muss ich vor dem Treffen mit Bodhi beachten?

Bevor Sie sich in die Gruft zu Bodhi begeben, speichern Sie das Spiel ab. Es kann sein, dass einige Ihrer Charaktere mit Ihrer Entscheidung nicht einverstanden sein werden und die Party verlassen. Nach Ihrem Deal mit Bodhi erhält jeder verbliebene Charakter 36.750 EXP. Wenn Sie wissen, wer die Gruppe verlässt, sollten Sie den letzten Spielstand noch einmal laden und die entsprechenden Charaktere aus der Gruppe entfernen. Heuern Sie dafür böse gesinnte Charaktere, wie zum Beispiel den Zwerg Korgan (Copper Coronet), an.

Bodhi – Schmuggelware konfiszieren

Wie komme ich an die Schmuggelware heran?

Sie finden die Schmuggler ganz im Süden der Docks. Da Sie auf der Holztreppe nur wenig Platz zum Kämpfen haben, ist es ratsam, die Gegner auf den Platz hochzulocken, um sie dort zu bekämpfen. Am gefährlichsten sind die Messerwerfer mit ihren giftigen Dolchen. Schalten Sie diese zuerst und möglichst schnell aus.



PLATZMANGEL Wenn Sie sich auf einen Kampf auf der engen Treppe einlassen, haben Ihre Helden schlechte Karten. Ziehen Sie sich lieber zurück.

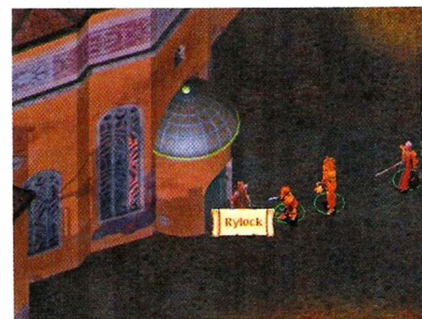


SO GEHT'S Auf dem freien Platz bei den Docks können Sie einen Schmuggler nach dem anderen auseinander nehmen, wenn sie Ihnen nachsetzen.

Der Überfall auf Renfeld

Lohnt es sich, Renfeld zu helfen?

Wenn Sie sich nach dem Treffen mit Bodhi zu den Docks begeben, werden Sie



SCHNELLE RETTUNG Schaffen Sie Renfeld schleunigst zu Rylock. Renfeld ist damit in Sicherheit.

B

eventuell Zeuge des Überfalls auf Renfeld. Helfen Sie ihm und schaffen Sie ihn umgehend zum Galvarey Estate (im Südwesten der Docks). Für die Rettung erhalten Sie 14.550 EXP.

Docks – Die Suche nach Montaron

Was muss ich tun, um zu den Harpers zu gelangen?

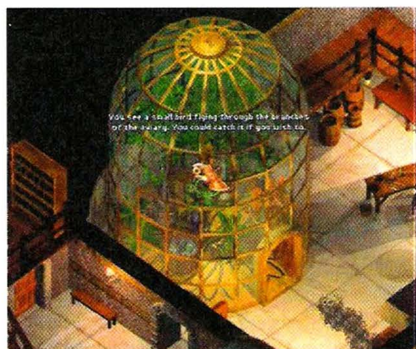
Bei der großen Treppe in den Docks treffen Sie auf Xzar. Wenn Sie seinen Auftrag angenommen haben, müssen Sie zunächst der Wache Rylock am Galvarey Estate (Sitz der Harpers) einen Gefallen tun, um Zugang zum Gebäude zu erhalten. Machen Sie mit Prebek kurzen Prozess. In seiner Behausung können Sie viele Zaubersprüche erbeuten. Allerdings sind alle Truhen und Regale mit Fallen gesichert.

Was mache ich im Harper-Gebäude?

Suchen Sie nach dem Harper-Amulett, um unbeschadet in den ersten Stock vorzudringen. Sehen Sie sich dort den Vogelkäfig genauer an und fangen Sie den kleinen Piepmatz (20.000 EXP). Bringen Sie den Vogel zu Xzar (5.500 EXP). Sollten Sie Jaheira noch in der Gruppe haben, wird sie danach kurzzeitig verschwinden.



ZUGANGSKARTE Schnappen Sie sich das Amulett aus dem letzten Zimmer. Damit können Sie nun gefahrlos den ersten Stock betreten.

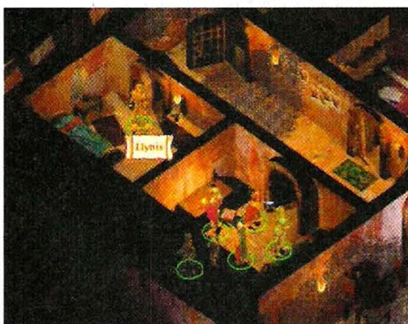


WO IST DAS VÖGELCHEN? Gehen Sie in den Käfig und suchen Sie ihn langsam mit der Maus ab, bis Sie den kleinen Vogel ergreifen können.

Graveyard District – Wellyns Teddybär

Wie kann ich dem kleinen Wellyn helfen?

Im Süden des Friedhofs treffen Sie auf den Geist des Jungen Wellyn. Das Stofftier ist im Besitz von Llynis, der sich im Copper Coronet aufhält. Sprechen Sie in der Taverne mit Lehtinan und zeigen Sie sich interessiert. Daraufhin lässt Sie die Wache vor den Hinterzimmern ein. Gehen Sie die Treppe zu den Freudenmädchen hoch. Im letzten Zimmer auf der linken Seite finden Sie den gesuchten Spielzeugdieb.



BÄRENSUCHE Sie können den Teddybären auf diplomatischem Wege zurückerlangen oder einfach kaltblütig mit Llynis abrechnen.

Isaea überführen

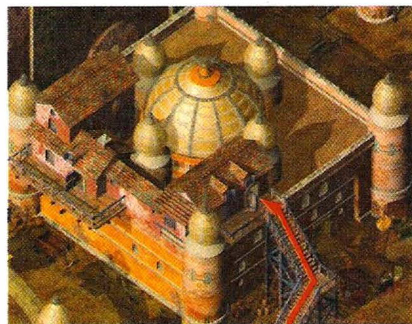
Wie überführe ich Isaea der Piraterie?

Wenn Nalia noch in Ihrer Gruppe ist und Sie bei der Beerdigung ihres Vaters waren, wird sie im Laufe des Spiels von Isaea verhaftet. Khellor Ahmson wird Ihre Gruppe ansprechen und Information über Isaea liefern. Gehen Sie zu den Docks und halten Sie nach Barg Ausschau. Er gibt Ihnen weitere Hinweise. In der Kneipe vor Ort müssen Sie Officer Dirth besiegen, um ein weiteres Beweisstück zu erbeuten. Holen Sie jetzt noch Isaeas Financial Statements aus einem Schränkchen in seinem Haus. Mit diesen Beweisen im Gepäck können Sie nun Corgeig im Regierungsgebäude aufsuchen und Isaea damit anklagen.

Der Tod von Anomens Schwester

Wie räche ich Anomens Schwester?

Wenn Sie den Paladin Anomen in der Gruppe haben, werden Sie im Laufe des Spiels über den Tod seiner Schwester informiert. Je nachdem, welchen Rat Sie ihm geben, wird er später im Haus von Saerk Farrahd im Bridge District anders reagieren. Unsere böse gesinnte Party empfiehlt ihm natürlich die Rache. Dringen Sie in Saerk Farrahds Anwesen nicht durch den Haupteingang ein, sondern gehen Sie die Treppe hoch und benutzen den Hintereingang. Erledigen Sie erst so viele Wachen wie möglich, ohne dabei den großen Musiksaal zu betreten. Sie haben es dann leichter, wenn Sie Saerk und seine Wachen bekämpfen.



DURCH DIE HINTERTÜR Wenn Sie ohne großes Aufsehen Ihre Racheaktion durchführen wollen, betreten Sie das Anwesen über die Treppe.

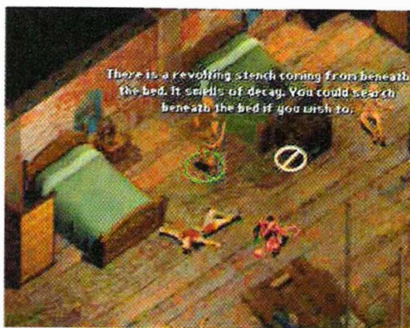


GUT VORBEREITET Wenn die Wache im Flur erledigt ist, können Sie an den markierten Stellen (1 und 2) weitere Gegner herauslocken.

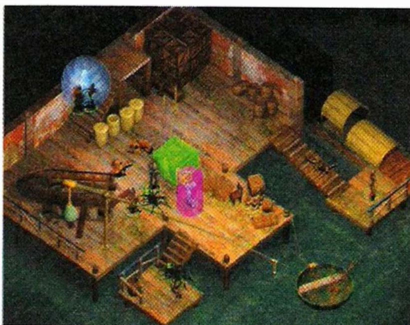
Die Morde im Bridge District

Wie kläre ich die Morde auf?

Nach der Unterhaltung mit Lt. Aegisfield sollten Sie sich den Bettler Rampah vorknöpfen. Sie können seine Informationen umsonst bekommen. Handeln Sie den Preis einfach auf null runter. Die Haut, die Sie von ihm erhalten, können Sie etwas südlich vom Händler Bel Dalemark identifizieren lassen. Mit diesem Wissen besuchen Sie im Süden Rejiek in seinem Haus. Glauben Sie Rejiek nicht, sondern greifen Sie ihn an – dafür erhalten Sie schon einmal 23.250 EXP. In der nächsten Etage wimmelt es nur so von Fallen. Durchsuchen Sie auch das stinkende Bett, dort finden Sie eine ziemlich makabere „Rüstung“.



HIER STINKT'S Durchsuchen Sie das Bett. Sie werden dort einen ekligen Beweis finden.



AUFGESPÜRT Besiegen Sie Vellin Dahn und seine Schergen, um an die große Kiste zu gelangen.

Noch eine Etage tiefer treffen Sie auf Assassins, Ghasts und Vellin Dahn, mit denen Sie sich herumschlagen müssen. Kehren Sie nun zu Lt. Aegisfield zurück und berichten Sie ihm von Ihrem Erfolg.

Government District – Jan Jansen

Was muss ich tun, um Jan Jansen anzuheuern?

Wenn Sie vorhaben, Jan Jansen in Ihre Gruppe aufzunehmen, müssen Sie ihm zuerst aus der Patsche helfen. Lügen Sie Trax an und Ihnen werden 8.500 EXP gutgeschrieben. Jan Jansen gehört zu den witzigsten NPCs. Da er auch spielerisch sehr sinnvoll als zaubernder Dieb eingesetzt werden kann, sollten Sie sich ruhigen Gewissens für diesen Charakter entscheiden.

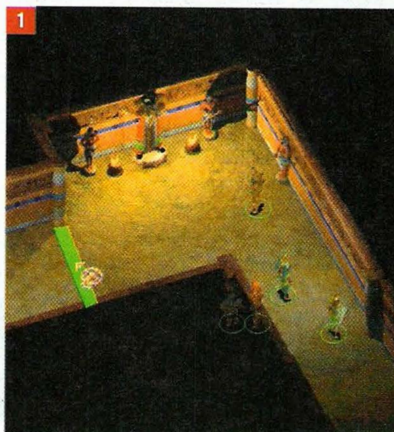
Korgans Suche nach dem Buch von Kaza

Wie finde ich das Buch von Kaza?

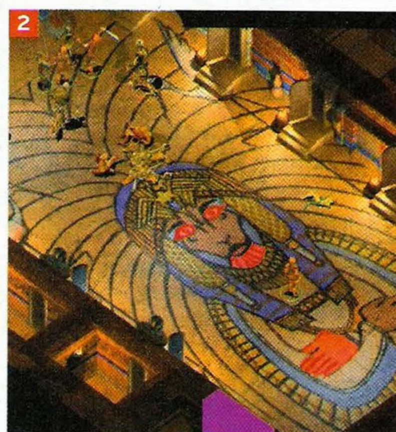
Der Zwerg Korgan, den Sie im Copper Coronet anheuern können, wird nur bei Ihnen bleiben, wenn Sie ihm bei der Suche nach dem Buch von Kaza helfen. Gehen Sie dazu in den Graveyard District. Dort befinden sich zwei Eingänge in die Lower Tombs. Welchen Sie davon benutzen, spielt keine Rolle. Der Extrakasten verrät Ihnen, wie Sie in den Besitz des Buches gelangen und was Sie sonst noch in den Katakomben erwartet.

Das Buch von Kaza

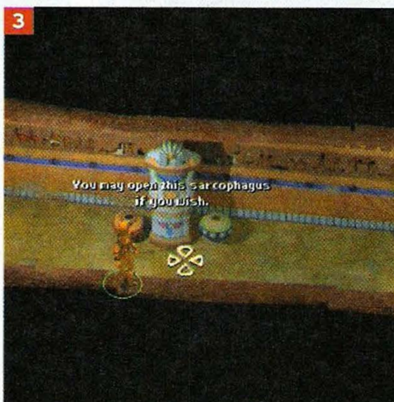
Wenn Sie diese Quest ausführen, wäre Ihnen Lara Croft sicherlich eine gute Hilfe bei all den Fallen. Unsere Screenshots dürften Ihnen aber ebenso gut weiterhelfen.



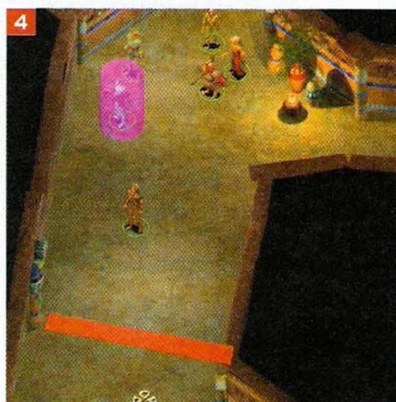
VORSICHT, FALLE Sobald Sie die Grabanlagen betreten, müssen Sie mit Bodenfallen rechnen. Lassen Sie Ihren Dieb vorgehen und die Gefahr beseitigen. Dahinter lauern die ersten Monster.



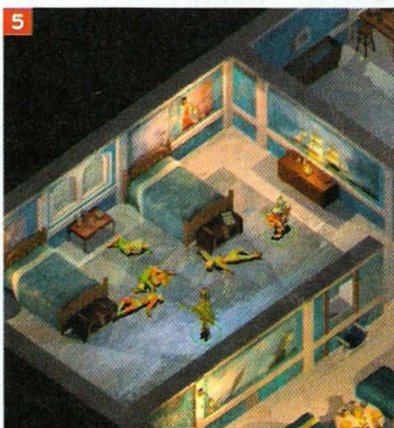
GRABGEMETZEL In dem großen Grabraum kommt es zu einem Kampf mit vielen Untoten. Achten Sie auf die Fallen bei dem Bodenmosaik. Durch die Geheimtür (rosa) geht es weiter.



GRABSCHÄNDUNG Sarkophage wie dieser lassen sich öffnen. Aber seien Sie gewarnt – neben wertvollen Schätzen finden Sie dort auch staubige Mumien, die zum Leben erwachen und Ihre Räuberei gar nicht gut finden.



FREIWILLIGE VOR Ihr Dieb bekommt in den Katakomben auch weiterhin mächtig viel zu tun. Es wimmelt hier überall von Fallen. Lassen Sie ihn wieder die Vorhut übernehmen und die lästigen Fallen aus dem Weg räumen.



ZU SPÄT Wenn Sie im Haus von Pimlico im Tempelbezirk ankommen, lassen Sie Korgan in das Zimmer mit den Leichen gehen. Er wird Ihnen dann sagen, wo Sie weitersuchen müssen. Natürlich nehmen Sie alle Gegenstände an sich.



ÜBER DEN DÄCHERN Nachdem Sie in den Katakomben und auch im Tempeldistrikt nicht fündig geworden sind, müssen Sie auf das Dach des Copper Coronet gehen. Schalten Sie zuerst den Cleric (wie hier mit einem Blitz) aus.

B


HEXENVERBRENNUNG Sie dürfen nicht zu lange zögern, um für Viconias Befreiung zu sorgen. Stellen Sie einen Charakter nahe an den Scheiterhaufen heran, um diesen manipulieren zu können.

Bodhis zweiter Auftrag – Vulova eliminieren

Muss ich Vulova eliminieren?

Als böse gesinnte Party haben wir uns beim zweiten Treffen mit Bodhi für den Auftrag entschieden, Vulova zu eliminieren. Wenn Sie ihn in seinem Haus treffen, haben Sie die Möglichkeit, gnädig zu sein und ihn laufen zu lassen. Wenn Sie das tun, erhalten Sie allerdings nicht die 28.500 EXP von Bodhi.

Viconia retten

Wie errette ich Viconia vor dem Flammentod?

Wenn Sie im Government District sind, werden Sie dort im westlichen Teil Zeuge einer anstehenden Hexenverbrennung. Bei dem Opfer handelt es sich um den NPC Viconia. Sie haben die Möglichkeit, sie vor dem Flammentod zu retten, indem Sie den Scheiterhaufen manipulieren. Danach müssen Sie die radikalen Hexengegner besiegen. Falls Sie vorhaben, Viconia in Ihre Gruppe aufzunehmen, kostet Sie das zwei Punkte Ihres Rufes.

Die Festungen

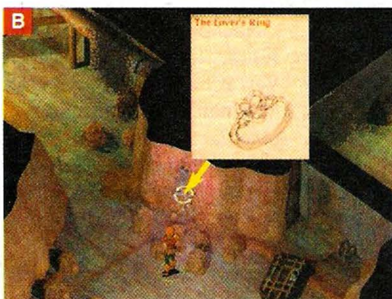
Krieger-Festung

Wie komme ich in den Besitz der Burg?

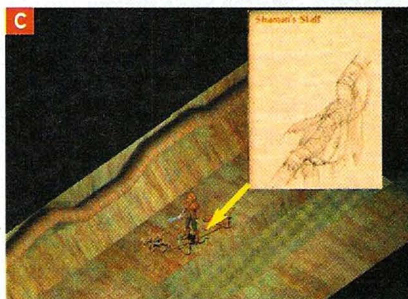
Wenn Sie mit einem Krieger, Barbaren oder einem Mönch als Hauptfigur spielen und die auf S. 189 beschriebene Nalia-Quest erfolgreich durchgeführt haben, werden Sie mit

Das Sewer-Rätsel

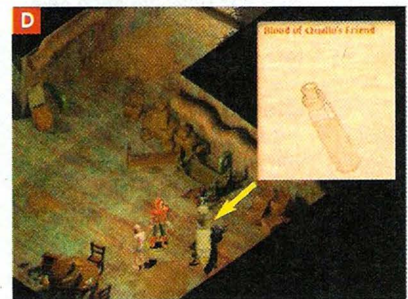
Wenn Sie die Abwasserkanäle im Copper Coronet betreten, können Sie in den Besitz des Schwertes Lilarcor gelangen. Sie müssen dafür vier Schlüsselgegenstände finden und sie in dem so genannten Glow-Room in der richtigen Reihenfolge einsetzen.



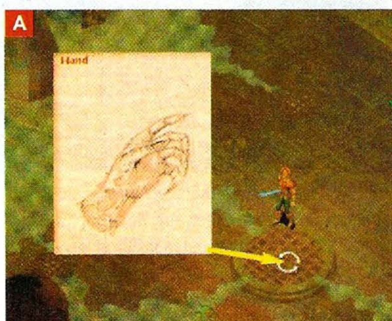
DER LIEBESRING Laufen Sie nicht achtlos an den Skeletten an der Wand vorbei. Wenn Sie die Knochen untersuchen, erhalten Sie einen Ring.



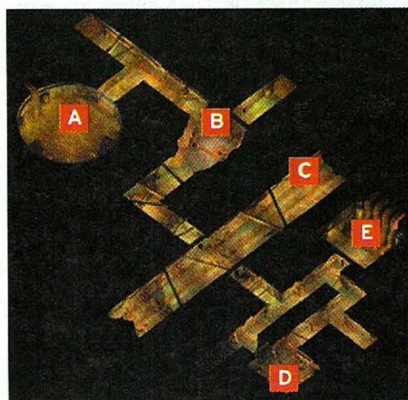
ABGESTAUBT Räumen Sie mit den Kobolden auf. Wenn deren Anführer besiegt ist, finden Sie beim Leichenfleddern den Stab des Schamanen.

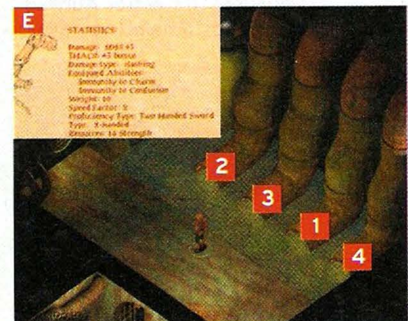


KEIN MITLEID Quallo gibt Ihnen einige Tipps zum Rätsel. Um an den vierten Gegenstand zu gelangen, müssen Sie sein Haustier erledigen.



KANALFUND Die Hand wird von einem Otyugh und zwei garstigen Schleimwesen bewacht. Greifen Sie dann in das Gitter hinein.





RATESPIEL Manipulieren Sie in der gezeigten Reihenfolge die vier Rohre. Danach materialisiert sich vor Ihren Augen das Schwert Lilarcor.



BURGHERR SPIELEN Als Krieger, Barbar oder Mönch können Sie zum Besitzer dieses mächtigen Bollwerks werden, wenn Sie Nalia helfen.

10.000 Goldstücken belohnt. Darüber hinaus verwalten Sie künftig die Steuereinnahmen und erhalten jede Woche 500 Goldstücke dazu. Als männliche Figur haben Sie sogar die Möglichkeit, Nalia zu heiraten.

Waldläufer-Festung

Wie werde ich zum Ranger von Umar Hills?

Mit einem Waldläufer als Hauptfigur müssen Sie die Morde in Umar Hills wie auf S. 190 beschrieben aufklären. Wenn Sie den Schattenlord besiegt haben und mit dieser frohen Botschaft Minister Lloyd aufsuchen, wird er Sie zum neuen Ranger für Umar Hills bestellen. Die Hütte von Merella ist nun mit einer Vielzahl netter Gegenstände gefüllt, die Sie Ihr Eigen nennen können. Besuchen Sie ab und zu Umar Hills, um nach dem Rechten zu sehen und weitere Aufträge zu erhalten.

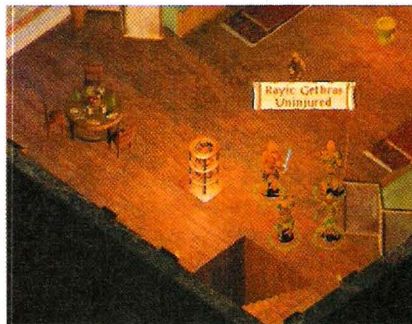
Dieb-Festung

Was ist meine erste Aufgabe als Dieb?

Gehen Sie zu den Docks von Athkatla und besuchen Sie das Gildenhaus der Shadow Thieves. Der Anführer Renal hält sich im ersten Stock auf. Nach dem Gespräch müssen Sie zu Mae'Vars Haus im östlichen Teil der Docks gehen. Mae'Var befindet sich im Keller des Gebäudes. Ihr erster Auftrag lautet, das Amulett von Mistress Ada zu stehlen, die sich im Talos-Tempel im Tempelbezirk aufhält. Betreten Sie den Tempel erst bei Nacht, dann können Sie einfach die Halskette mit dem Amulett aus der Truhe in Adas Schlafzimmer mopsen.

Wie erfülle ich die zweite Aufgabe?

Mae'Var schickt Sie zu Edwin hoch. Seine Kammer erreichen Sie einfach über die Außentreppe des Gebäudes. Er beauftragt Sie, Rayic Gethras ins Jenseits zu befördern. Sein Haus befindet sich ebenfalls in den Docks. Sie müssen die ersten beiden Etagen von lästigen Monstern säubern. Rayic ist im obersten Stock zu finden.



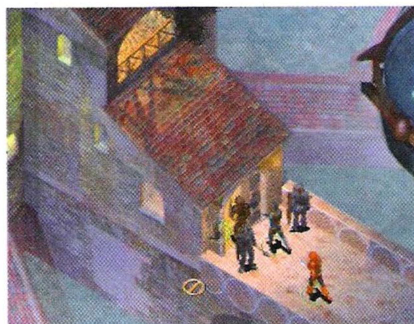
SHOWDOWN Sollte Ihre Gruppe nach dem Kampf mit Rayics Monstern schon angeschlagen sein, rasten Sie lieber noch einmal im Gasthof.

Der dritte Auftrag

Edwin beordert Sie in die Taverne Sea's Bounty, um von Händler Marcus ein Dokument zu bekommen. Sie müssen nicht mit ihm kämpfen – handeln Sie ihm das Schriftstück ab.

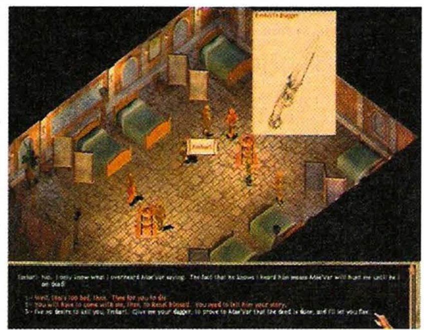
Vierter Auftrag

Mae'Var möchte, dass Sie Embal um die Ecke bringen, der angeblich ein Verräter sein soll. Lassen Sie jedoch Embal laufen und sich vorher noch von ihm den Dolch geben. Erzählen Sie Mae'Var dann, Sie hätten den Verräter beseitigt, und gehen Sie wieder zu Edwin hoch.





NACHTSPAZIERGANG Machen Sie sich erst zu nächtlicher Stunde auf den Weg in den Talos-Tempel. Ada schläft dann seelenruhig in ihrem Bett und Sie haben es leicht, das Amulett aus der Truhe zu stehlen.

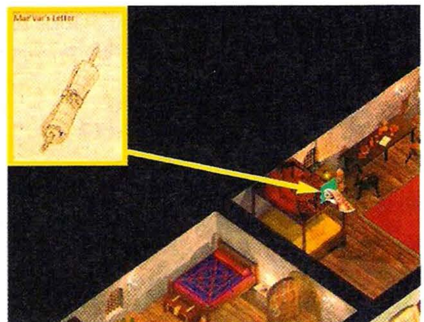


GNADE WALTEN LASSEN Hören Sie Embarl zu und lassen Sie ihn laufen. Vergessen Sie aber nicht, sich von ihm den Dolch geben zu lassen.

Mae'Var überführen

Wie überliste ich Mae'Var?

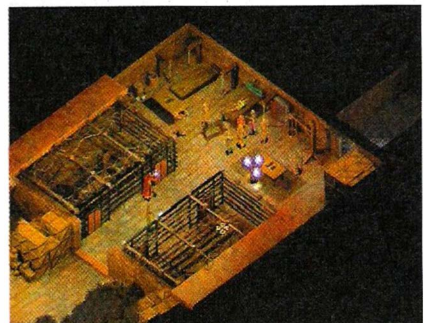
Sprechen Sie mit Edwin über Mae'Vars Verrat. Mit dem Schlüssel, den Edwin Ihnen gibt, können Sie eine Etage tiefer an die wichtigen Beweisstücke gelangen.



BEWEISFÜHRUNG Wenn Sie im Besitz dieses Dokumentes sind, können Sie Mae'Vars Schuld beweisen. Gehen Sie damit zum Gildenanführer Renal.

Was erwartet mich, wenn ich Mae'Var erledigen soll?

Nachdem Sie den Gildenanführer Renal von Mae'Vars Verrat berichtet haben, bekommen Sie die Aufgabe, Mae'Var aus dem Verkehr zu ziehen. Sobald Sie dessen Haus betreten, sind Ihnen alle Insassen feindlich gesinnt.



ABRECHNUNG Mae'Var hält sich immer noch mit seinen Schergen im Keller auf. Nach Ihrem Sieg werden Sie zum neuen Gildenanführer ernannt.

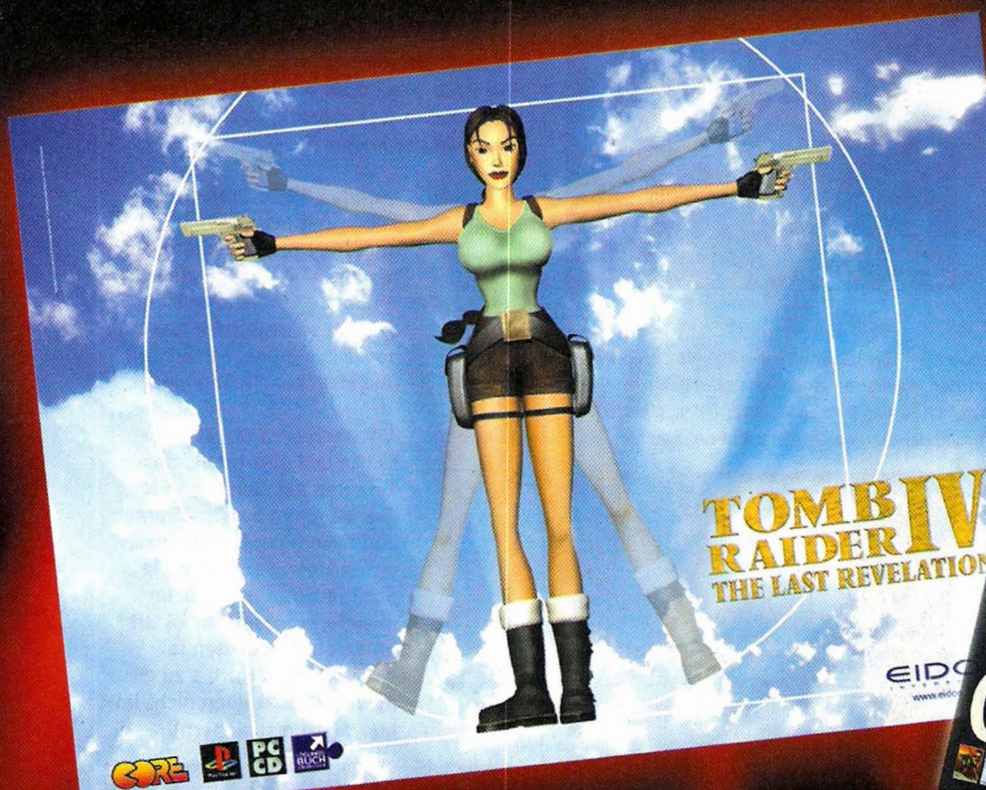
Paladin-Festung

Wie werde ich ein Radiant-Heart-Paladin?

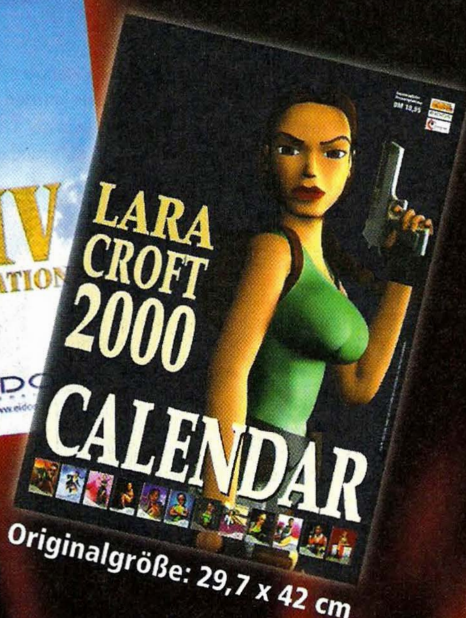
Um es gleich vorweg zu nehmen: Als Paladin erhalten Sie keine Festung im eigentlichen Sinne. Ihr Charakter wird aber ein Mitglied des

Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo PC GAMES mit CD: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Tomb-Raider-4-Plakat oder den ultimativen Lara-Kalender 2000 abstauben!



Originalgröße: 84 x 119 cm



Originalgröße: 29,7 x 42 cm

Wer jetzt PC GAMES mit CD-ROM im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie! Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!



☒ Ja, ich möchte PC GAMES mit CD eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- O **Original-Plakat „Tomb Raider IV", Art.-Nr 1198**
- O **„Lara-Croft-Kalender" 2000, Art.-Nr 2020**

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PC GAMES mit CD-ROM jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

P3PG12

Windspear Hills

Dieser Dungeon ist voll bestückt mit Monstern aller Art. Wenn Sie nur an der Hauptgeschichte interessiert sind, können Sie den Auftrag von Samia ignorieren.

Garrens Tochter befreien

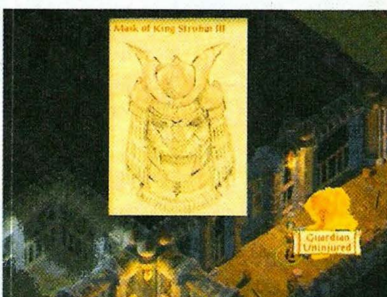
Suchen Sie Garren Windspear in seiner Hütte auf und treffen Sie sich mit ihm am Eingang des Dungeons. Die Karte zeigt Ihnen den zweiten Level des Dungeons, in dem Sie sich auf ziemlich heftige Kämpfe einstellen müssen. Kämpfen Sie sich vom Start (1) bis zu den Gefängniszellen (3) vor. Sprechen Sie mit der gefangenen Tochter und gehen Sie zum Drachen runter, aber bekämpfen Sie ihn noch nicht. Kehren Sie zu den Zellen zurück und erledigen Sie dort den Magier Conster, um an den Zellenschlüssel zu gelangen.



Nebenquest Samia

Gehen Sie auf Samias (2) Vorschlag ein und klappern Sie das Labyrinth ab. Fast alle Türen weisen Fallen auf - Arbeit für den Dieb. Die Artefakte werden jeweils von einem Guardian bewacht. Wenn Sie die King-Strohm-Maske besitzen, sind Sie in der Lage, den letzten Wächter (4) sichtbar zu machen und zu bekämpfen. Diese Quest ist aufgrund der starken Gegner nicht ganz einfach.





FEUERGEISTER Die Guardians halten sich in diesen kleinen Kammern auf. Den letzten dieser Elementare können Sie nur sichtbar machen, wenn Sie schon die King-Strohm-Maske besitzen.

Radiant-Heart-Ordens werden. Als Endgegner müssen Sie allerdings den roten Drachen Firkraag besiegen - keine leichte Aufgabe.

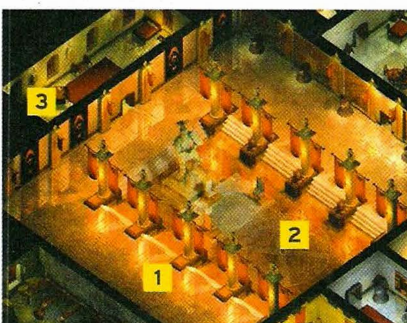
Wie schalte ich die Paladin-Quest frei?

Beginnen Sie dieses Abenteuer im Copper Coronet. Sie müssen dort den Auftrag von Lord Jierdan annehmen und die Vorfälle in seiner Heimat Windspear Hills klären.

Der Weg zum Paladin

Was mache ich nach Windspear Hills?

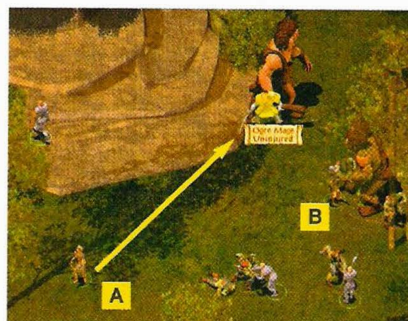
Gehen Sie in den Radiant-Heart-Tempel und nehmen Sie Kontakt mit Sir Ryan Trawl auf. Nehmen Sie seinen Auftrag an und suchen Sie die Paladine im Bridge District auf. Helfen Sie ihnen im Kampf gegen die Diebe und besorgen Sie dann den Kelch aus dem Radiant-Heart-Tempel. Sagen Sie Ryan, dass Sie den Kelch dringend benötigen. Wieder bei den Paladinen, müssen Sie diese leider auch bekämpfen, da Ihre Spionage auffliegt. Wieder im Paladin-Tempel, müssen Sie Sir Reirrac kontaktieren. Sollte er noch nicht da sein, sprechen Sie vorher mit Wessalen.



RADIANT-HEART-TEMPEL 1 = Sir Ryan Trawl, 2 = Sir William Reirrac, 3 = Prelate Wessalen

Reirracs erster Auftrag

Wenn Sie in Umar Hills angekommen sind, folgen Sie einfach dem Boten, der Sie zu dem Kampf der Paladine mit den Ettins führt. Die Paladine müssen nicht überleben, um den Auftrag erfolgreich zu beenden.



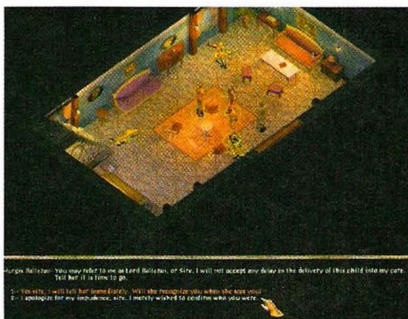
GEMETZEL Schalten Sie mit Ihren Fernkämpfern (A) die Magier aus und besiegen Sie die Ettins mit Ihren stärksten Kriegen (B).

Reirracs zweiter Auftrag

Reden Sie in Umar Hills zuerst mit Moreno und den anderen Dorfbewohnern. Gehen Sie erst danach zum Baron in die Taverne. Werfen Sie ihm seine Schandtaten vor (Dialogfolge: 1-2-2-2-2-1) und strecken Sie ihn nieder.

Reirracs dritter Auftrag

Marschieren Sie in die Docks und suchen Sie dort Tyrianna auf. Schicken Sie das Mädchen auf ihr Zimmer und beseitigen Sie die Meuchelmörder. Speichern Sie nach jedem Kampf ab. Im mehrfachen Test war es oft nötig, auch noch den falschen Paladin Hurgis zu eliminieren, aber eben nicht immer (darum speichern).



FALSCHSPIELER Bevor es zu dem Dialog mit Hurgis kommt, speichern Sie besser ab. Nicht immer ist es nötig, ihn zu eliminieren.

Der rote Drache Firkraag

Wie besiege ich den Drachen?

Der letzte Auftrag des Radiant-Heart-Ordens ist die Beseitigung des Drachen Firkraag. Keine Angst, dieser Kampf ist leichter, als Sie denken. Alles, was Sie brauchen, ist ein voll aufgeladener Zauberstab Wand of Cloudkill (50 Ladungen). Diesen sollten Sie bereits im Irenicus-Dungeon gefunden haben. Zum Aufladen verkaufen Sie ihn an einen Händler und kaufen ihn dann wieder zurück. Billiger ist es, den Zau-

B

Die Heldenschar in Baldur's Gate 2

Sie haben eine Vielzahl an verschiedenen Charakteren zur Verfügung, aus denen Sie sich Ihre ganz persönliche Party zusammenstellen können. Achten Sie darauf, dass sich im Laufe des Spiels regelrechte Freund- und Feindschaften entwickeln können.

Name	Stärke (STR)	Geschick (DEX)	Konstitution (CON)	Intelligenz (INT)	Weisheit (WIS)	Charisma (CHA)	Klasse	Gesinnung	Wo zu finden
Aerie	10	17	9	16	16	14	Kleriker/Magier	Rechtschaffend/Gut	Im Zirkuszelt von Athkatla (Waukeen Promenade)
Anomen	18/52	10	16	10	12	13	Kämpfer/Kleriker	Rechtschaffend/Neutral	Im Copper Coronet in Athkatla (Slums)
Cernd	13	9	13	12	18	15	Gestaltwandler	Neutral	Im Gefängnis in Trademeet
Haer'Dalis	17	17	9	15	13	16	Waffenkünstler	Chaotisch/Neutral	Im Unterschlupf von Mekrath (Abwasserkanäle im Tempeldistrikt benutzen)
Jan	9	17	15	16	14	10	Illusionist/Dieb	Chaotisch/Neutral	Im Osten des Regierungsbezirks von Athkatla
Keldorn	17	9	17	12	16	18	Inquisitor	Rechtschaffend/Gut	In den Abwässern des Tempelbezirks (wenn Sie den Eintrag über den Cult of the Eyeless im Journal haben)
Korgan	18/77	15	19	12	9	7	Berserker	Chaotisch/Böse	Im Copper Coronet in Athkatla (Slums)
Mazzy	15	18	16	10	13	14	Krieger	Rechtschaffend/Gut	In den Tempelruinen nördlich von Umar Hills
Nalia	14	18	16	17	9	13	Magier/Dieb	Chaotisch/Gut	Im Copper Coronet in Athkatla (Slums)
Valygar	17	18	16	10	14	10	Pirscher	Neutral/Gut	In seinem Haus in Umar Hills
Yoshimo	17	18	16	13	10	14	Kopfgeldjäger	Neutral	Im zweiten Level des Irenicus-Dungeons
Edwin	10	10	16	18	10	10	Beschwörer	Rechtschaffend/Böse	Im oberen Stockwerk der Mae'Var-Gilde
Imoen	9	18	16	17	11	16	Magier/Dieb	Neutral/Gut	Im ersten Level des Irenicus-Dungeons
Jaheira	15	17	17	10	14	15	Kämpfer/Druide	Neutral	Im ersten Level des Irenicus-Dungeons
Minsc	18/93	16	16	8	6	9	Waldläufer	Chaotisch/Gut	Im ersten Level des Irenicus-Dungeons
Viconia	10	19	8	16	18	14	Kleriker	Neutral/Böse	Im Westen des Regierungsbezirks von Athkatla









berstab mit einem guten Dieb (Jan Jansen) zu stehlen. Kehren Sie nun nach Windspear Hills zurück und suchen Sie die Drachenhöhle auf. Gehen Sie mit Ihrem Magier ganz vorsichtig an den Drachen heran. Sobald er im Blickfeld erscheint, ziehen Sie sich ein kurzes Stück zurück, gerade so weit, dass der Standort des Drachens im Gesichtsfeld bleibt. Verschießen Sie nun eine Wolke nach der anderen – Firkraag wird sich etliche Male heilen, kann aber Ihrem Dauerbeschuss nicht lange standhalten. Unsere Screenshots machen es Ihnen noch einmal deutlich.

Gut und Böse

Sie haben die Wahl, ob Sie das Spiel zu einem guten oder bösen Ende führen.

Wir haben für Sie nach vielen Spielstunden jeweils ein Beispiel für eine gut und eine böse gesinnte Party zusamengestellt, die sich im Zusammenspiel mit einem Kämpfer als Hauptcharakter besonders gut bewährt haben.

Die Gute Truppe	
Keldorn	Inquisitor
Minsc	Waldläufer
Jaheira	Kämpfer/Druide
Aerie	Kleriker/Magier
Jan	Illusionist/Dieb

Die Bösen Buben	
Korgan	Berserker
Jaheira	Kämpfer/Druide
Viconia	Kleriker
Edwin	Beschwörer
Jan	Illusionist/Dieb

Die NPCs

Wie viele NPCs gibt es?

Baldur's Gate 2 verfügt über 16 NPCs, die Sie in Ihre Gruppe aufnehmen können. Zur besseren Übersicht finden Sie in der Tabelle auf Seite 199 alle wichtigen Basisdaten der Charaktere.

Beziehungskisten

Was hat es mit den Beziehungen auf sich?

Die verschiedenen Charaktere passen unterschiedlich gut zueinander. Da wird gestritten, angebandelt und vieles mehr. Nehmen Sie sich die Zeit, die selbstständig geführten Dialoge der NPCs zu verfolgen. Ihre eigenen Beiträge wirken sich ebenfalls auf das Geschehen aus. Wenn Sie zum Beispiel einen männlichen Hauptcharakter spielen, können sich folgende Szenen mit einigen der Damen ergeben:

Aerie

Was will Aerie von mir?

Bleiben Sie stets geduldig, wenn sie herumjammert, und seien Sie immer freundlich zu ihr. Früher oder später wird sie sehr anhänglich und möchte von Ihnen geheiratet werden. Aber teilen Sie nicht sofort mit ihr das Nachtlager. Sie werden schon sehen, warum. Wenn Sie Haer'Dalis mit in Ihrer Gruppe haben, wird er Aerie anbaggern und Sie irgendwann zum Zweikampf herausfordern, falls Sie selber Interesse an Aerie gezeigt haben.

Jaheira

Wie gehe ich mit Jaheira um?

Ihre alte Bekannte aus *Baldur's Gate* wird gleich zu Spielbeginn von einem harten Schicksalsschlag getroffen und nähert sich emotional behutsam der Hauptfigur. Daraus entwickelt sich eine tiefgründige Beziehung mit interessanten Dialogen.

Viconia

Die Drow-Frau baggert mich an!

Die Drow-Schönheit macht gleich zu Beginn klar, dass sie am liebsten sofort mit dem Helden in die Kiste steigen würde. Drow-Frauen sind allerdings etwas schwierig. Lassen Sie sich nicht von ihr unterbuttern und hören Sie ihr genau zu, dann wissen Sie, was Viconia von Ihnen erwartet.

Kann ich mehrere Beziehungen eingehen?

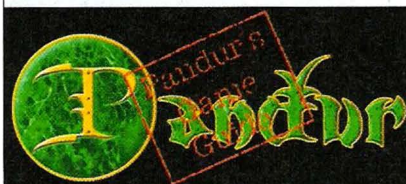
Sie können übrigens erst einmal mit mehreren Mädels in der Gruppe anbandeln. Irgendwann müssen Sie sich aber für eine entscheiden. Daraus entwickeln sich einige hochamüsante Dialoge zwischen den Rivalinnen (besonders zwischen Viconia und Aerie). Wenn Sie Aerie zum Beispiel mit harschen Worten belegen, wird Sie entrüstet und mit Selbstmordabsichten die Gruppe verlassen. Ehrensache, dass Viconia ihr entsprechend „gute" Wünsche für den Selbstmord mit auf den Weg gibt.

Stefan Weiß

Danksagung

Gut, dass es immer wieder Fans gibt, die in fleißiger Arbeit für Infos sorgen.

An dieser Stelle möchten wir kurz auf die sehr gut geführten Webseiten zu *Baldur's Gate 2* hinweisen, deren Macher uns freundlicherweise mit Karten und Infomaterial versorgt haben. Verpassen Sie nicht die Links zu diesen nützlichen Seiten:



www.pandur.de



www.baldursgatetrilogy.com

NHL 2001

Der Winter naht und was liegt da näher, als sich auf das gefrorene Eis zu begeben und den Puck zu schießen?

Kein Jahr vergeht, ohne dass EA Sports mit einer neuen Version von *NHL* auftrumpft. Wir zeigen Anfängern und alten Hasen, worauf es ankommt.

Die Computergegner flitzen mir immer davon, obwohl ich die Halten-Taste drücke. Funktioniert das nicht mehr?

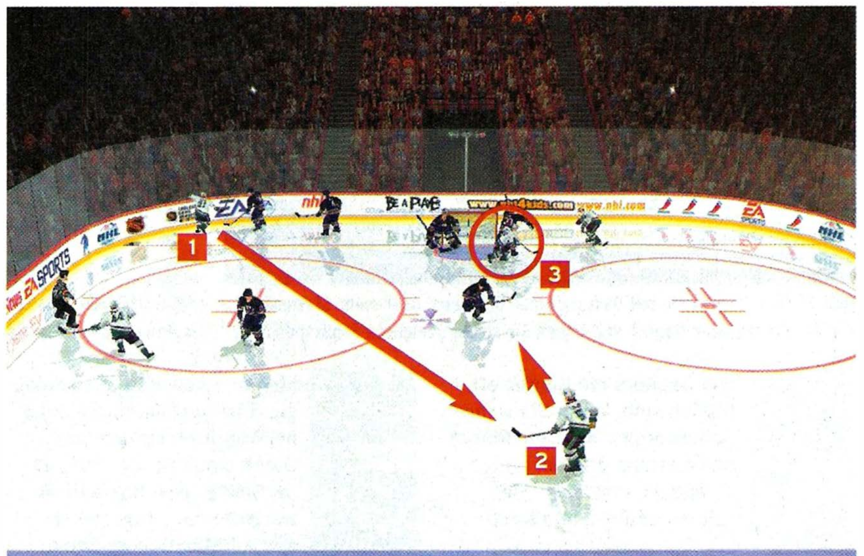
Es funktioniert immer noch, ist aber gegenüber *NHL 2000* erheblich schwieriger geworden. Bevor Sie die Halten-Taste drücken, müssen Sie ganz nah am Gegner sein, sonst erwischen Sie ihn nicht. Beachten Sie außerdem, dass das Halten nur noch einmal funktioniert, dann muss man neu ansetzen, sprich den Knopf erneut drücken.

Ich schieße aus allen Lagen, doch das Tor treffe ich dabei so gut wie gar nicht. Sind Distanzschüsse sinnlos?

Wenn Sie einfach aufs Tor ballern, ohne dass einige Spieler dazwischenstehen, ist es wirklich fast sinnlos, zu schießen. Besser klappt es mit den Toren, wenn Sie draufhalten, während vor dem Netz einiges los ist. Den beliebten One-Timern wurde wieder einiges an Macht genommen, denn mittlerweile ist es fast immer besser, wenn Sie nicht sofort nach einem Pass draufschießen, sondern stattdessen erst einmal zwei, drei Meter weitergleiten und warten, bis sich Ihre Spieler vor dem Tor postiert haben und so den Goalie nervös machen und seine Sicht behindern.

Wirkt sich der Spielvorteil, der ständig angezeigt wird, auf meine Spieler aus?

Wenn Ihre Mannschaft den maximalen Spielvorteil erreicht hat, flackert es unter Ihrem Spieler rot auf. Sie können deutlich schneller übers Eis wetzen und es fällt leichter, gezielt aufs Tor zu schießen. Es ist deshalb ratsam, nicht zu defensiv zu agieren. Wenn Sie nämlich mit Mann und Maus in der Deckung stehen und den Gegner anrennen lassen, wird dessen Spielvorteil erhöht, da er so viel öfter als Sie in Puckbesitz ist. Ergo: Der Gegner wird stärker, was vor allem in Unterzahl ein großer Nachteil für Sie ist.



GEWIMMEL Weitschüsse sind deutlich effektiver, wenn vor dem Tor reichlich Action ist. Ein langer Pass auf Spieler 2 wird dank der Verwirrung, die Spieler 3 vor dem Tor stiftet, zu einem Treffer verwandelt.

Was mache ich, wenn das Spielvorteilsbarometer des Gegners den Maximalwert anzeigt?

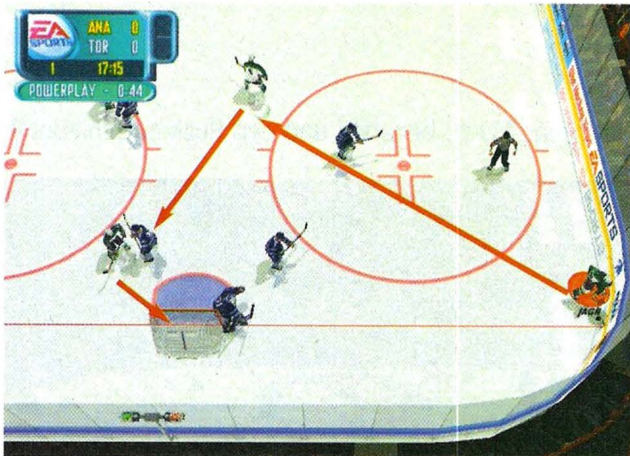
Versuchen Sie stets, früh zu stören und in Puckbesitz zu gelangen. Das Spielvorteilsbarometer steigt an, wenn Sie a) viele kurze Pässe spielen, b) harte Checks anbringen und c) gefährlich und häufig hintereinander aufs Tor schießen. Hat der Gegner den Maximalwert erreicht, versuchen Sie, ein Icing zu schlagen oder aber lassen Sie Ihren Goalie den Puck „begraben“, so dass es Bully gibt. Sammeln Sie sich dann erst einmal und sorgen Sie durch brutale Checks für ein Kippen des Vorteils. Nach Kämpfen und Drittelpausen ist die Anzeige wieder auf null. Sind Sie im Angriff, riskieren Sie nicht zu viel, da gerade beim Maximalwert



ICH SEH ROT Wenn der Kreis um den puckführenden Spieler rot pulsiert, hat Ihr Team den maximalen Spielvorteil und ist deutlich stärker.



HAU BLOSS AB Der Goalie auf dem Weg auf die Bank. Nur, wenn die Lage völlig aussichtslos ist, sollten Sie den Torwart aus dem Spiel nehmen.



DER PASST! Sorgen Sie mit Passstafetten über zwei oder mehr Stationen für Verwirrung beim Gegner und finden Sie so die geeignete Schussposition.



PASS UND TOR Das typische NHL-2001-Tor im Bild. Ein kurzer Pass von Außen auf den besser postierten Stürmer führt fast immer zu einem Treffer.

des Gegners die Konter oft tödlich sind. Wenn Sie wahre Schussorgien aufs Tor feuern (mindestens dreimal hintereinander), erreichen Sie schnell den Maximalwert.

Ist es sinnvoll, den Goalie aus dem Tor zu nehmen, um durch die Überzahl ein Spiel zu kippen?

Bedingt. Benutzen Sie diese Möglichkeit nur, wenn Sie ein Bully im gegnerischen Drittel haben, und auch dann nur, wenn Sie einen extrem starken Bullyspieler haben. Wenn der Gegner bei maximal zwei Toren Rückstand den Torwart herausnimmt, haben Sie im Gegensatz zu den vorigen *NHL*-Versionen nicht mehr so leichtes Spiel, aus der Distanz einen Treffer zu erzielen. Aus der eigenen Abwehr ist dies mittlerweile fast unmöglich, schießen Sie deshalb erst ab dem Mitteldrittel.

Jetzt geht's ans Eingemachte: der All-Star-Modus

Wenn Sie fast alle Spiele im Profi-Modus gewinnen, sollten Sie sich langsam einmal an den All-Star-Modus wagen. Nur wer hier den Computer schlägt, kann überhaupt einmal daran denken, sich einer der zahlreichen Online-Ligen anzuschließen, ohne schnell zu frustrieren.

Im All-Star-Modus spielt der Computer wesentlich stärker und viele der lieb gewonnenen Kombinationen bringen keinen Erfolg mehr. Haben Sie beispielsweise im Profi-Modus sehr viel mit den Drehungen nach links und rechts gearbeitet, so werden Sie sehen, dass nun der Gegner viel häufiger den Puck bekommt, wenn Sie sich durch eine Drehung in sein Angriffsdrittel dribbeln wollen. Trotzdem gibt es auch hier Bewegungen, die funktionieren: Versuchen Sie einmal, die Rückwärtslauftaste auch bei Angriffen einzusetzen. Durch einen Druck vollführt Ihr Spieler eine halbe Rückwärtsdrehung, was selbst den All-Star-Gegner beeindruckt.

Ich komme im All-Star-Modus fast gar nicht mehr ins Angriffsdrittel. Wie baue ich mein Spiel auf, damit das wieder klappt?

Schnelligkeit ist im All-Star-Modus einfach alles. Ein langsamer Spielaufbau ruiniert Ihnen das Match garantiert. Also: Schnelles Passspiel ist das A und O. Halten Sie den Puck so kurz wie möglich und setzen Sie den Gegner mit einfachen, aber schnellen Kombinationen wie Doppelpässen schachmatt.

Ich hab den Stanley-Cup im All-Star-Modus gewonnen. Wie kann ich das Spiel noch schwerer machen?

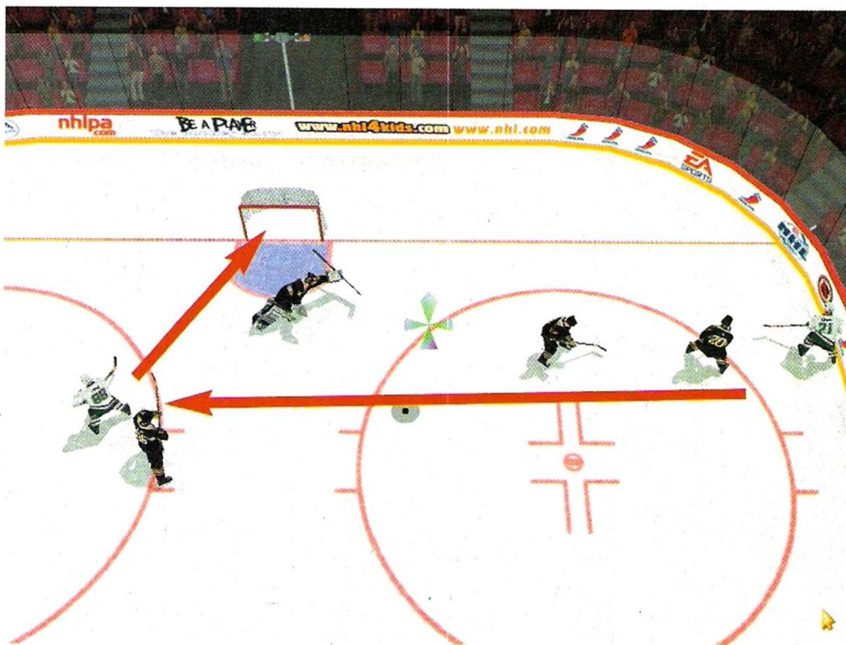
Um die Computer-Gegner gefährlicher und Ihnen das Leben so richtig schwer zu machen, können Sie die zahlreichen KI-Regler nach oben schrauben. Stellen Sie beispielsweise „Erholung nach Sturz" auf 8, wenn Sie viel checken, denn dann sind die Computer-Spieler schneller wieder auf den Beinen. Checken Sie ohnehin sehr wenig, d. h. der Computer checkt Sie viel häufiger als Sie ihn, dann stellen Sie den Wert ganz nach unten. Wenn Sie zudem den Wert „Rebound" auf 0 stellen, werden fast keine Abpraller mehr zustande kommen.

Powerplay: Wie dezimiere ich die gegnerischen Reihen, um ein Powerplay zu spielen?

Es gibt einige Möglichkeiten, eine Strafzeit und somit ein Überzahlspiel herauszuschlagen: Auch wenn Alleingänge sehr oft keinen Treffer einbringen, kommt es doch häufiger vor, dass der Gegner einen Alleingänger foult. Dann gibt es entweder Penalty (der fast immer gehalten wird) oder aber – wenn Sie nicht schon dicht vor dem Tor herumkurven – eine Strafzeit. Eine weitere einfache Möglichkeit, ein dreiminütiges Überzahlspiel zu starten, ist die Variante, dass Sie bei einem Kampf nicht zurückschlagen. Dann bekommt der Gegner fünf Minuten wegen Faustschlags und Sie zwei Minuten wegen übertriebener Härte. Schlagen Sie deshalb nie zurück. Oft bekommt der Gegner sogar eine Matchstrafe und muss vom Feld. Wenn Sie die Kämpfe abschalten, fällt diese Möglichkeit der Gegnerdezimierung natürlich flach.

Auf welche Art checke ich am besten?

Der harte Bodycheck hat Vor- und Nachteile: Einerseits erhöht sich durch einen brutalen Check das Spielvorteilsbarometer, andererseits ist die Gefahr einer Zeitstrafe nicht gering, was besonders im All-Star-Modus ein spielentscheidender Nachteil sein kann. Dazu kommt, dass sich Ihr Spieler wie auch der Gegner sehr langsam wieder aufrafft, so dass Sie die brutalen Checks nur einsetzen sollten, wenn Sie in unmittelbarer Nähe einen weiteren Spieler laufen haben. Checken Sie von der Seite, ist die Strafzeitgefahr übrigens nicht so hoch. Schneller auf den Beinen sind Sie mit einem Check, der durch ein einfaches „In-den-Weg-fahren" zustande kommt. Läuft ein Stürmer allein auf Ihr Tor zu, können Sie ihn brutal umchecken, da der mögliche Penalty eher gehalten wird als der Schuss des Alleingangs.



INS LEERE GEFLOGEN **Lange Querpässe kurz vor dem Torraum sind riskant, aber oftmals sehr wirkungsvoll. Hier sehen Sie, wie der Goalie herausspringt, ohne jedoch den Puck zu bekommen.**

Welche Taktik ist im Offensivspiel am effektivsten?

In den meisten Fällen hilft Ihnen die Kombinationsvariante, ein variables Spiel aufzuziehen. Der Gegner kann sich nicht auf eine bestimmte Taktik einstellen und wird so ständig gefordert. Trotzdem kann es manchmal sinnvoll sein, eine der individuellen Taktiken anzuwenden. Der Druck sollte bei 80 Prozent angesiedelt werden, da sonst die Ermüdung sehr hoch ist. Wenn Sie unbedingt treffen müssen, können Sie kurzfristig auf 100 Prozent gehen (oder wenn Sie Ermüdung ausgestellt haben).

Dreieck:

Es gibt immer zwei mögliche Anspielpositionen, so dass ein ständiges Hin- und Herpassen fast wie bei einem Powerplay möglich wird und Sie so eine geeignete Schussposition finden können. Die Erfolgschance liegt bei rund 30 Prozent, die Kontergefahr ist gering.

Position:

Die Variante mit zwei echten Außenstürmern ist eher altbacken und bringt keine großen Erfolge ein. Die Kontergefahr ist durch einen defensiv eingestellten Stürmer ebenfalls gering.

Trichter:

Gleich drei Stürmer tummeln sich hier vor dem Tor und die Verteidiger müssen den Puck nach vorne spielen. Sehr gefährliche, da offensive Variante (Kontergefahr!), aber zum Einschnüren eines Gegners in dessen eigenes Drittel sehr effektiv.

Hinter dem Tor:

Diese Taktik ist nur wirkungsvoll, wenn Sie sehr starke Schützen im Team haben. Außerdem muss der Center, der hinter dem Tor steht, ein echtes Passgenie sein, sonst ist die Kontergefahr sehr hoch.

Zug vom Tor:

Vier Mann rasen aufs Tor zu und sorgen für reichlich Action vor dem gegnerischen Goalie. Die Kontergefahr ist riesig, weshalb diese Taktik lediglich als Brechstange bei einem Rückstand eingesetzt werden sollte.

Mit welcher Taktik nutze ich meine Powerplays am effektivsten aus?

Als bestes Einzel-System hat sich die Variante „Schießen" herauskristallisiert, da sie Abpraller durch die vielen Weitschüsse Ihrer Spieler geradezu hervorzaubert. Sie ist nicht allzu schwierig zu spielen und die Kontergefahr ist ebenfalls nur mittelmäßig. Schüsse aus dem Bullykreis bringt die Variante Schirm hervor, die durch variables Passspiel der Stürmer auch viele One-Timer ermöglicht. Die Kontergefahr ist gering. Kombination bringt wieder eine größere Variabilität, während die Taktik „Gewichtet" versucht, 2:1-Situationen zu erzeugen, insgesamt jedoch wirkungsloser als die restlichen Möglichkeiten ist.

Die Defensivtaktiken: Welche ist die beste?

Wenn Sie ausschließlich aufs Verteidigen aus sind, weil Sie beispielsweise bereits mit 2:0 in Front liegen, sollten Sie auf „Tight Point High" setzen. Hier decken bereits die Stürmer die blaue Linie ab, Fernschüsse prasseln so fast nie auf Ihr Tor. Konterchancen gibt es zudem äußerst selten. Wollen Sie eine klassische Kontertaktik anwenden (etwa bei einem 2:1), ist „Staggered High" die richtige Taktik, da sich hier die Spieler auf den puckführenden Spieler stürzen und so Puckverluste provozieren. Eine sehr sichere Variante ist „Collapsing low", da Sie dabei einen Verteidiger als eine Art Libero vor dem Tor platziert haben.

In Unterzahl: Wie bringe ich die Strafzeit über die Runden?

Setzen Sie die Taktik „Weite Box" ein, da diese frühe Angriffe auf den puckführenden Spieler ermöglicht und Sie sich so tolle Konterchancen herausspielen können. Die Taktik ist schwierig zu spielen, bringt aber am meisten ein, wenn man sie gut beherrscht.

Achtung! Geheime Spieler

Auch bei *NHL 2001* gibt es wieder einige geheime Spieler. Kreieren Sie einen neuen Spieler im Editor und geben Sie ihm einen der folgenden Namen, um die Geheimcracks zu aktivieren:
Jani Hurme (Torwart), Mike Fountain (Torwart), Matt Higgins, Hans Jonsson, Kyle Calder, Darrel Scoville, Lee Sorochan.

Thorsten Seiffert

Das ist neu!

NHL 2001 bringt auch für alte NHL-Füchse einige Neuerungen in Sachen Gameplay:

- One-Timer sind weniger effektiv.
- Das Halten des Gegners wurden deutlich erschwert.
- Drehungen nach links und rechts sind im All-Star-Modus nicht effektiv, benutzen Sie stattdessen die Rückwärtsfahr-Taste, um zu täuschen.
- Das Halten des Pucks ist sehr schwer. Üben Sie ein schnelles und sicheres Passspiel.
- Das Spielvorteilbarometer: Sorgen Sie mit Checks und Schüssen für einen Leistungsschub.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Folgen Sie Julie Strain auf ihrem Abenteuer durch das einst friedliche Paradies.

Lara hat Konkurrenz bekommen. Welche von den beiden Schönheiten das hübschere Outfit besitzt, müssen Sie schon selber entscheiden. Wir sagen Ihnen, wie Sie sich durch das Spiel kämpfen.

Allgemeine Tipps

Wie öffnet sich die Tür zum Schildgenerator?

Eden Shield Generator: Wenn Sie vor einer der Schrauben stehen, achten Sie auf die Farbe des Kristalls, der sich auf der jeweiligen Konsole befindet. Drehen Sie nun so lange an dem Rad, bis der Laser die gleiche Farbe annimmt. Wenn Sie alle vier Räder in die richtige Position drehen, öffnet sich die Tür zur Zentrale und Sie können Ihren Weg fortsetzen.

Gibt es einen Weg, die Gegner ohne viel Risiko zu erledigen?

Downtown Evil: In diesem Abschnitt tummelt sich eine stattliche Anzahl starker Gegner, die mit Ihren derzeitigen Waffen schwer zu bezwingen sind. Schauen Sie sich deshalb in Ihrer Umgebung sorgfältig um. Hier finden Sie einige Fallen, die Ihnen das Leben vereinfachen. Zum Beispiel können Sie an einer Stelle einen Stapel Baumstämme auf Ihre Gegner niederprasseln lassen. So sparen Sie Munition und verlieren keine Lebensenergie.

Der Kampf

Sind die Schwert-Kombos wichtig?

Die Schwert-Kombos sind gerade zu Beginn des Spiels äußerst nützlich. Sie verursachen mehr Schaden als normale Schwertattacken. Außerdem können so ganze Horden kleinerer Gegner in kürzester Zeit beseitigt werden. Drehen Sie Julie während einer Kombo um die eigene Achse, um auf einen Schlag alle Gegner zu treffen. Üben Sie Kombos zu Beginn des Spiels, damit Sie diese auch im hektischen Kampf beherrschen.

Wie schütze ich mich vor einem Gegenangriff?

Wenn Sie mehrere Kombos hintereinander starten, geben Sie dem Gegner keine Zeit zum Kontern. Das funktioniert aber nicht mit allen Monstern.

Wie nutze ich die Pflanzen zu meinen Gunsten?

Nutzen Sie die Umgebung zu Ihrem Vorteil. Fleisch fressende Pflanzen machen keinen Unterschied zwischen Julies Fleisch und dem eines Gegners. Laufen Sie deshalb während eines Kampfes hinter eine Fleisch fressende Pflanze, so dass sich diese direkt zwischen Ihnen und dem Gegner befindet. Da Ihr Feind dumm ist, läuft er einfach hinein und Sie haben ein Problem weniger. Dieser Trick funktioniert auch mit Schlingpflanzen.

Gibt es Orte, an denen mich der Feind nicht erreicht?

Wenn Sie es nur mit kleinen Gegnern zu tun haben, postieren Sie sich auf einem Fels o. ä., wo Sie nicht erreicht werden können. Bei größeren Gegnern wird es schon schwieriger, da diese Ihnen

Grundlagen

Hier finden Sie die acht wichtigsten Regeln für Heavy Metal F.A.K.K. 2:

Absolvieren Sie den Trainingsparcours, um die Grundlagen des Kampfes zu erlernen. Außerdem erhalten Sie im Anschluss daran Ihre ersten beiden Waffen.

Speichern Sie nach jedem gelungenen Sprung ab. Nichts ist nerviger, als eine schwierige Passage wegen eines kleinen Fehlers wiederholen zu müssen.

Heilpflanzen wachsen nach einer gewissen Zeit nach. Merken Sie sich den Standort und kehren Sie bei Bedarf dorthin zurück.

Handlungsrelevante Elemente im Spiel erkennen Sie daran, dass diese blinken. Meist sind es Steine, die Sie in eine bestimmte Position schieben müssen.

Sie müssen sich nicht mit jedem Gegner anlegen. Oft reicht es aus, an dem Gegner vorbeizulaufen, da Sie ihm nicht mehr begegnen.

Stellen Sie vor schwierigen Sprüngen sicher, dass Sie keine Waffe, die für zwei Hände ausgelegt ist, gezückt halten. Ansonsten kann sich Julie nicht festhalten.

Reden Sie mit den Menschen, die Ihren Weg kreuzen. Sie geben Ihnen häufig gute Tipps für den weiteren Verlauf des Spiels.

Springen Sie in sämtliche Brunnen, die Sie auf Ihrem Weg finden. Dadurch steigern Sie den Wasserstand auf die Hälfte der verfügbaren Kapazität.

H



GANZ EINFACH Drehen Sie so lange an dem Rad, bis der Laser die Farbe des Kristalls annimmt. Daraufhin öffnet sich die Tür zur Zentrale.



BÖSE ÜBERRASCHUNG Mithilfe der Baumstämme können Sie sich munitionssparend der Gegner entledigen. Legen Sie bei den Stämmen den Schalter um.

auf Schritt und Tritt folgen. Diese Taktik ist nur bei unbewaffneten Gegnern sinnvoll.

Flora und Fauna

Julies Haut ist grün! Wozu soll das gut sein?

Schlingpflanzen und Fleisch fressende Pflanzen sind zum einen sehr gefährlich, können aber für Ihre Zwecke recht nützlich sein. Im Sumpfgebiet stoßen Sie auf Tümpel, die Julie einen grünlichen Teint verleihen. Positiver Nebeneffekt: Julie nimmt einen solch unappetitlichen Geschmack an, dass sie von den Pflanzen wieder ausgespuckt wird. Oft kann diese Taktik dazu dienen, an sonst unerreichbare Orte zu gelangen.

Wie bekämpfe ich die Pflanzen, die an den Ästen hängen?

Diese Pflanzen verfügen über einen Fangarm und einen „bissigen" Teil. Egal, wie schnell Sie darunter hindurchlaufen, Sie werden von dem Fangarm gepackt. Nehmen Sie in dieser Situation ein Schwert in die Hand und warten Sie, bis Sie sich kurz vor dem „bissigen" Teil der Pflanze befinden. Drei Hiebe mit dem Schwert reichen aus, um die Pflanze „zurechtzustutzen". Mit etwas Glück und gutem Timing sollte es Ihnen gelingen, ohne Schaden davonzukommen.

Die wichtigsten Waffen

Schwerter:

Warum gibt es drei verschiedene Schwerter?

Abgesehen vom Aussehen und der Schlagkraft unterscheiden sich die Schwerter nicht voneinander. Keines hat besondere Fähigkeiten. Zusammen mit dem Schild ist das Schwert ein treuer Wegbegleiter, der Sie auch im späteren Verlauf des Spiels nicht im Stich lässt. Wenn Sie Ihren Wasserlevel über die Hälfte steigern, gewinnen das Feuer- und das Elektroschwert an Kampfkraft.

Vorteil: Verbrauchen keine Munition.

Nachteil: Eignen sich ausschließlich für den Nahkampf.

Schilde:

Worin unterscheiden sich die Schilde?

Der Schild schützt Sie vor feindlichen Geschossen. Nehmen Sie sich aber vor Raketen in Acht. Diese fügen Ihnen Schaden zu, wenn Sie nur mit dem kleinen Schild ausgerüstet sind. Schilde können auch mit anderen Waffen außer den Schwertern benutzt werden. Es ist aber völlig sinnlos, im Nahkampf eine Uzi und einen Schild gleichzeitig zu benutzen. Sparen Sie lieber die Munition. Das kleine Schild können Sie auch während des Laufens vor sich halten. Mit dem großen Schild sind Sie dazu gezwungen, auf der Stelle zu stehen, können sich aber um die eigene Achse drehen.

Kleiner Schild:
- Hält nur kleinere Geschosse ab
- Kann beim Laufen eingesetzt werden

Großer Schild:
- Hält Granaten und Gift von Ihrer Heldin fern
- Kann nur eingesetzt werden, während Sie stehen
- Deckt Ihre Front und die Seiten

Schleuder:

Warum zeigt die Schleuder im Kampf keine Wirkung?

Die normale Schleuder ist durch ihre Wirkung für den Kampf fast unbrauchbar. Sie dient hauptsächlich zum Betäuben kleiner Tiere und zum Lösen von Rätseln. Zum Beispiel können Sie Früchte, die unerreichbar für Julie sind, mit der Schleuder vom Strauch abtrennen. Die Gas- bzw. die Asteroidenschleuder sind weitaus nützlicher. Diese verbrauchen im Gegensatz zur normalen Schleuder jedoch Munition.



JÄGER UND SAMMLER Mit der Schleuder holen Sie die Früchte vom Baum, die unerreichbar sind.

Plasma-Bogen:

Verbrauche ich mehr Energie, wenn ich den Bogen vor jedem Schuss auflade?

Den Bogen werden Sie anfangs am häufigsten einsetzen. Für ihn finden Sie die meiste Munition. Durch Gedrückthalten des Feuerknopfs lädt sich die Waffe auf. Beim Loslassen wird die gesammelte Energie auf den Gegner abgefeuert. Obwohl die Kraft des Schusses wesentlich stärker ist, verbraucht ein intensiver Schuss genauso viel Energie wie ein normaler. Der Nachteil an dieser Waffe ist, dass das Geschoss sehr langsam fliegt. Ein sich bewegendes Ziel ist dadurch schwerer zu treffen.

Uzi und Doppel-Uzi:

Bringt es etwas, mit zwei Uzis zu schießen?

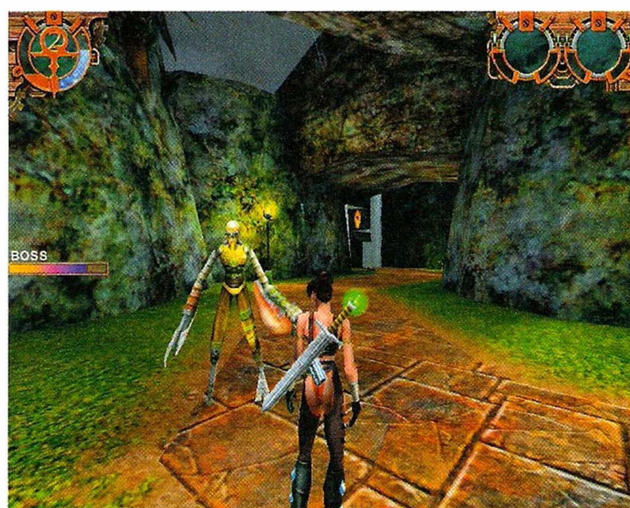
Wenn es darum geht, eine große Horde Gegner ins Jenseits zu befördern, haben Sie mit der Uzi die richtige Wahl getroffen. Sie besitzt eine



MANIKÜRE GEFÄLLIG? Der Schlüssel zum Erfolg ist ein gutes Timing. Wenn sich die Kralle direkt über Julie befindet, ist der richtige Zeitpunkt zum Hinaufklettern gekommen.



DAS GROSSE KRABBELN An den Meteoriten muss jeweils ein Sprengsatz angebracht werden. Die Explosionen sprengen den Krabbler ins Nirwana.



HARTE NUSS Der Soul Harvester kann nur mit seinen eigenen Waffen geschlagen werden. Plasma regeneriert seine Lebensenergie.

H

hohe Feuergeschwindigkeit, ist aber in derselben Geschwindigkeit auch leer geschossen. Setzen Sie diese Waffe also sparsam ein.

TIPP: Wenn Sie die Feuerknöpfe der Doppel-Uzi abwechselnd drücken, schießen Sie auf zwei Gegner gleichzeitig.

Raketenwerfer:

Für welchen Gegner setze ich den Raketenwerfer ein?

Der Raketenwerfer zeichnet sich durch seine Durchschlagskraft aus. Der Feind wird bei dieser Waffe nicht automatisch ins Visier genommen. Sie müssen das Zielen selbst in die Hand nehmen. Das gibt Ihnen die Möglichkeit, dem Feind die Raketen vor die Füße zu ballern anstatt direkt auf den Körper. So schießen Sie bei flinken Gegnern nicht daneben. Seien Sie auch hier sparsam mit der Munition. Wenn Sie vor dem Endgegner stehen, werden Sie wissen, warum.

Schrotflinte:

Auf welche Entfernung entfaltet die Schrotflinte ihre optimale Wirkung?

Diese Waffe besitzt zwei Feuerfunktionen. Mit der ersten verhält sie sich wie bei einer normalen Schrotflinte und mit der zweiten verschießt sie Granaten. Munition für die Schrotflinte finden Sie häufig. Deshalb müssen Sie auch nicht besonders sparsam damit umgehen. Die Schrotflinte ist für den Einsatz auf mittlere Distanz gedacht und hat auf diese Entfernung eine verheerende Wirkung. Je näher Sie an Ihrem Ziel stehen, desto größer ist die Wirkung.

Chaingun:

Welche Besonderheit hat die Chaingun?

Wie die Uzi ist die Chaingun eine Waffe, die für den Kampf gegen eine größere Anzahl Gegner gedacht ist.

In der ersten Funktion verschießt sie Projektile in schneller Folge und in der zweiten einen grünen Plasmastrahl. Wie bei dem Raketenwerfer haben Sie die Möglichkeit, das Ziel manuell anzuvisieren. Auch diese Waffe ist ein Kandidat für den Endgegner. Also gehen Sie sparsam mit der Munition um.

Seelensauger:

Wo finde ich Munition für den Seelensauger?

Mit dieser Waffe saugen Sie die Seele Ihrer Gegner auf. Die eingefangenen Seelen können Sie anschließend als Geschoss auf den Feind abfeuern. Ihnen wird es demnach nicht an Munition für diese Flinte mangeln. Der Nachteil ist, dass Sie sehr nahe am Gegner stehen müssen und der Vorgang etwas Zeit in Anspruch nimmt.

Elixiere:

Wann sollte ich die Elixiere einsetzen?

Die Heiltränke sind äußerst nützlich, wenn Sie gerade in einem schwierigen Kampf sind und sich keine Power-Ups in der Gegend befinden. Sparen Sie sich die Elixiere für solche Gelegenheiten auf. In weniger brenzligen Situationen suchen Sie besser die Gegend nach Pflanzen oder Ähnlichem ab.

Die Levelbosse

Wie erledige ich den ersten Zwischengegner?

The Vymish Mama: Sammeln Sie den Sprengstoff ein, der sich direkt bei Ihrem Startpunkt befindet. Platzieren Sie jeweils einen an den vier leuchtenden Steinen. Warten Sie vor jeder Sprengung, bis die Mama Ihnen den Rücken zudreht. So werden Sie beim Platzieren des Detonators nicht sofort entdeckt. Nach jeder gelungenen Sprengung werden Sie von einem Schwarm Fliegen angegriffen. Bleiben Sie aber hinter den Kisten stehen, um nicht zusätzlich von den Fangarmen der Mama verletzt zu werden.

Worauf muss ich beim Soul Harvester achten?

Soul Harvester: Der Harvester ist ein äußerst flinker Gegner. Mit Vorliebe teleportiert er sich hinter Mrs. Strain, um ihr in den Rücken zu fallen. Bleiben Sie immer in Bewegung und laufen Sie seitwärts. Laufen Sie nicht rückwärts wie bei den anderen Gegnern, sonst finden Sie sich in den Armen des Harvesters wieder. Gegen Projektil- und Explosivwaffen ist er gänzlich immun. Benutzen Sie deshalb das Schwert, die Axt oder den Flammenwerfer, um diesen Gegner zu erledigen. Plasmawaffen bewirken das Gegenteil und regenerieren die Gesundheit des Harvesters.

Obwohl ich ununterbrochen auf den Shkynerpad schieße, sinkt seine Lebensenergie nicht. Warum?

Shkynerpad: Dieses im Sumpf ansässige Monster hat einen Schutzwall aus Schlangen um sich versammelt. Diese müssen Sie erst aus dem Weg räumen, bevor Sie den eigentlichen Gegner bearbeiten können. Hinter Ihnen umkreisen zwei Riesenschlangen den Ort des

Geschehens. Wenn Sie zu lange auf einer Stelle stehen, werden Sie gebissen. Laufen Sie immer im Kreis, um das zu verhindern. Der Shkynerpad ist immer nur dann verwundbar, wenn er sich zusammenzieht und anschließend wieder streckt. Im Zweifelsfall erkennen Sie das an dem aufleuchtenden Zielsucher, der sich bei der Uzi automatisch auf den Gegner einstellt.

Warum steht der Endgegnerimmer wieder auf?

Lord Tyler: Der wohl mit Abstand härteste Gegner in diesem Spiel ist Lord Tyler. Er ist nur am Oberkörper verwundbar. Jedes Mal, wenn Sie seinen Energiebalken zum Teil reduziert haben, kniet er nieder und regeneriert seine Energie. Während dieser Phase nehmen Sie sich den „Soulsucker" und saugen die Energie ab. Dazu müssen Sie direkt vor dem Lord stehen. Nachdem Sie diese Prozedur fünfmal wiederholt haben, versetzen Sie ihm mit dem Lichtschwert den finalen Stoß. Um sich das Leben etwas zu vereinfachen, sammeln Sie den gelben Trank auf, der sich auf einer der schwebenden Inseln befindet. Setzen Sie diesen gemeinsam mit einer Nahkampfwaffe gegen diesen Schurken ein.

Wie entgehe ich Tylers Raketen?

TIPP: Raketen, die Tyler auf Sie abfeuert, können Sie sich mit dem großen Schild vom Hals halten. Wenn Sie den Schild nicht schnell genug aufrufen können, laufen Sie hinter eine Säule, damit diese sich zwischen Ihnen und der Rakete befindet. Die Lenkraketen suchen sich immer den direkten Weg zum Ziel. Aus diesem Grund steuert die Rakete stupide auf die Säule zu und explodiert außer Reichweite.

Lars Theune

Cheats

Sie hängen an einer Stelle fest und kommen nicht weiter? Kein Problem. Mit diesen Cheats ist es ein Kinderspiel, den Feind in seine Schranken zu weisen.

Um die Cheats zu aktivieren, gehen Sie in das Menü „Video/Audio". Von dort aus klicken Sie sich in das Untermenü „Advanced". Machen Sie ein Häkchen im Feld „Konsole". Mit der Taste „^" (unter der Esc-Taste) können Sie jetzt folgende Cheats eingeben:

Allgemeine Cheats:

God	Unverwundbar, Waffen verbrauchen keine Munition
Give all	Alle Waffen
Notarget	Der Gegner greift Sie nicht mehr an.
Noclip	Sie können durch Wände gehen.
Health X	X steht für die Prozentzahl der gewünschten Lebensenergie.

Waffen-Cheats:

Für den Waffen-Cheat müssen Sie in der Konsole „GIVE WEAPON_X.TIK" eingeben.
Das „X" steht in diesem Fall für den Namen der Waffe.
Zum Beispiel: GIVE WEAPON_FLAMETHROWER.TIK

Sword	Schwert
Firesword	Feuerschwert
Elecsword	Elektroschwert
Chainsword	Heckentrimmer
Axe	Axt
Lightsword	Lichtschwert
Sling	Schleuder
Sling_gas	Gasschleuder
Sling-asteroid	Explosivschleuder
Smallshield	Kleiner Schild
Largeshield	Großer Schild
Cbow	Plasma-Bogen
Uzi	Uzi
Dualuzi	Doppel-Uzi
Gun	Pistole
Flashbang	Sprengsatz
Rlauncher	Raketenwerfer
Shotgun	Schrotflinte
Chaingun	Chaingun
Flamethrower	Flammenwerfer
Soulsucker	Seelensauger
Hornofconjuring	Horn

Level-Cheats:

Geben Sie in der Konsole vor den jeweiligen Levelnamen das Wort „Map" ein. Zum Beispiel: Map Fakkhouse.

Fakkhouse	Julie's House
Training	Julie's training area
Homes1	Eden Homes
Landersroost	Landers Roost
Creeperpens	Creeper Pens
Homes2	Eden Marketplace
Towncenter_Good	Town Center
Under	Eden Underground
Over	Eden Underground 2
Shield	Eden Shield Generator
Home2evil	Eden Market under Siege!
Otto	Otto's Shop
Towncenter_Evil	Towncenter Attacked!
Cliff1	Outskirts of Eden
Cliff2	Eden Cliffside
Swamp1	Mooagly Swamps
Swamp2	Deep Mooagly Swamps
Swamp3	Swamps confrontation
Gruff	Billy Goats Gruff
Oracleway	The Bridge of reason
Cemetery	We Cemetery
Fog	The Wind of Spirit
Water	The Water of Purity
Blood	The Sanctity of Blood
Lochnar	The Bridge of Reason
Oracle	Tomb of the WE



KNIE NIEDER Wenn Tyler am Boden ist, saugen Sie seine Energie auf, damit er sich nicht regenerieren kann. Das müssen Sie vier Mal durchführen.



VORSICHT, FALLE Noch ein paar Schritte und der Gegner macht nähere Bekanntschaft mit der Verdauung einer Fleisch fressenden Pflanze.

Wizards & Warriors

Unsere Tipps erleichtern Ihnen den Einstieg in Activisions Rollenspiel-Komplexitätshammer.

Fledermäuse sind für Ihre Helden eine tödliche Gefahr? Bei Skelettkriegern nehmen Sie sofort Reißaus? So überleben Sie in der Welt von Gael Serram.

Wie soll ich meine Party aufbauen?

In Ihrer Heldentruppe sollte jede Charakterklasse mindestens einmal vertreten sein – also ein Krieger, ein Priester, ein Magier und ein Dieb. In der Praxis hat es sich bewährt, zwei Kämpfer und zwei Magier einzusetzen. Während Letztere Gegner auf große Entfernung mit Zaubersprüchen in Schach halten, übernehmen die Schwertschwinger den Nahkampf. Der Geistliche sollte sich darauf spezialisieren, kleinere Blessuren zu heilen. Der Dieb kommt schließlich bei versperrten Schatztruhen zum Einsatz und kämpft am liebsten mit Pfeil und Bogen. Welche Stämme und Geschlechter Sie wählen, bleibt Ihren persönlichen Vorlieben überlassen.

Vorsicht mit dem Schwert

Eine generelle Warnung vorweg: Setzen Sie Waffengewalt mit Bedacht ein. Sonst töten Sie unter Umständen noch einen wichtigen NPC, ohne dessen Hilfe Sie später nicht mehr weiterkommen. Erst wenn Ihr Gegenüber angreift, sollten Sie sich verteidigen. Seien Sie außerdem vorsichtig, wenn Sie unbekanntes Gebiet erforschen. So erkundeten wir beim Testen das Krötendorf im Nordwesten und kämpften uns durch die als feindlich markierten Froschkrieger. Erst später erfuhren wir, dass wir dort eigentlich zwei Subquests erledigen sollten – neu laden war angesagt.

Nicht alles versilbern

Identifizieren Sie alle ungewöhnlichen Gegenstände, bevor Sie sie verkaufen. Leider hindert Sie das Programm nicht daran, auch Items zu verscherbeln, die für die Lösung von Puzzles benötigt werden. Solche Objekte sind meistens mit „Special" gekennzeichnet.

Hilfe, ich sterbe!

Vor allem zu Beginn des Spiels überstehen Ihre Charaktere nicht einmal eine Konfrontation mit ein paar Trollen. Ziehen Sie sich deshalb auch nach kleineren Gefechten sofort zurück und gönnen Sie Ihrer Truppe eine Ruhepause, in der sich Ihr Priester um die Wunden kümmern kann.

Übung macht den Meister

Anfangs sollten Sie noch keine Aufgaben annehmen, sondern Ihre Leute durch Zufallskämpfe trainieren. Sobald Sie Level 2 erreicht haben, setzen Sie in den Spieloptionen die Respawning-Zeiten für die Monster am besten auf die niedrigste Einstellung. Denn je mehr Gegner erscheinen, desto schneller sammeln Ihre Mannen lebenswichtige Erfahrungspunkte. Wenn Sie einigermaßen gut ausgerüstet sind und die dritte Fertigkeitsstufe erreicht haben, können Sie in der Herberge das Spiel mit der Option „Reset Adventures" zurücksetzen. Das Abenteuer beginnt erneut, Items und Erfahrungspunkte bleiben aber erhalten. So können Sie in kurzer Zeit eine äußerst schlagkräftige Party aufbauen.

Wo finde ich das gesuchte Schwert?

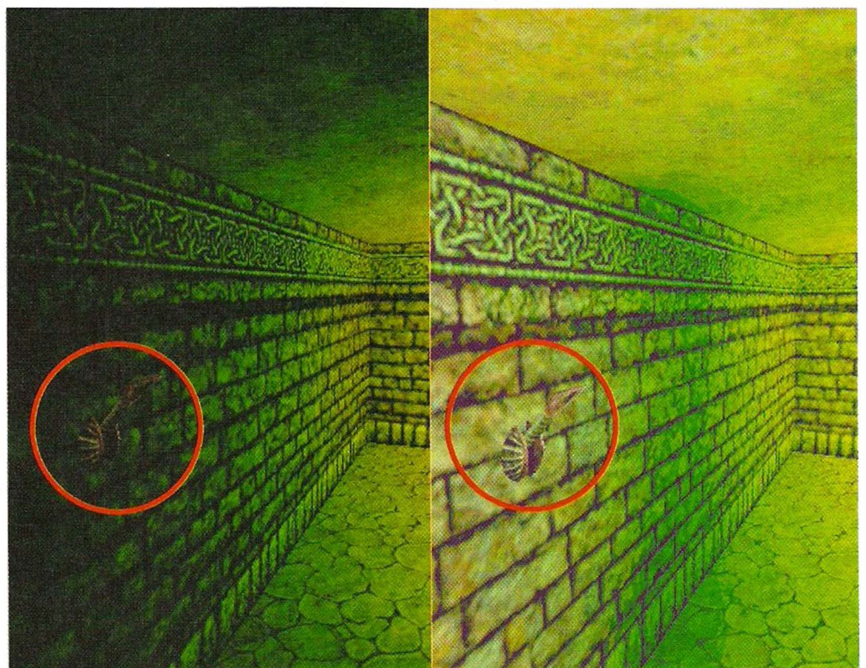
Der erste Schritt auf der langen Suche nach der magischen Klinge führt Ihre Mannen zum Friedhof nordwestlich der Stadt Valeia. Etwas weiter westlich stoßen Sie auf einen Zwerg, der Ihnen für einen kleinen Botengang den Zugang zur Krypta verrät: Einfach die rechte Statue anklicken und das Tor schwingt auf.

Auf zum Friedhof

Bevor Sie sich in die Gruft wagen, sollten Sie möglichst alle Subquests erledigt haben und in jeder Gilde einmal vertreten sein. Das erleichtert Ihnen nicht nur die teils ganz schön deftigen Gefechte in der Grabstätte, sondern erspart Ihnen auch eventuell eine zweite Tour dorthin. Die jeweils letzten Gildenaufträge in Valeia führen Sie nämlich sowieso in die Totengemächer.

Wo ist der Schalter?

Einige Türen scheinen zunächst fest verschlossen und kein Hebel weit und breit. In solchen Fällen wirkt eine Fackel oder ein Lichtzauber oft Wunder: Nicht selten findet sich der gesuchte Schalter direkt neben dem Tor im Schatten verborgen.



DUNKELHEIT Kein Schalter in Sicht? Wie wär's mit Licht! Funkenzauber oder Fackeln sollten Sie in finsteren Dungeons immer bei der Hand haben, um Hebel, Schatztruhen und Gegner aufzuspüren.

W



BLUTSAUGER Fledermäuse, Trolle oder Skelette sind anfangs die idealen Gegner für Ihre Azubi-Helden. Kleinvieh macht auf Dauer auch Mist, sprich: Jeder erlegte Unhold bringt Erfahrungspunkte.

Die Automap im Einsatz

Zwar zeichnet das Programm selbstständig eine Karte von Ihren Reisen, in mehrstöckigen Verliesen ist diese allerdings nur noch bedingt brauchbar. So fehlt die Möglichkeit, zwischen den verschiedenen Ebenen zu wechseln. Da die Dungeons teilweise fast schon unübersichtlich groß werden, empfehlen wir deshalb, die Umgebung entweder per Bleistift auf Papier zu bannen oder besser ausgedruckte Bildschirmfotos zur Orientierung zu nutzen. Das Programm Hypersnap, das solche Screenshots erstellen kann, finden Sie unter www.hyperionics.com.

Vergiftungen

Vor allem im Kampf mit Spinnen und Schlangen im Serpent Temple besteht die Gefahr, dass Charaktere vergiftet werden. Obwohl solche Wunden zunächst relativ wenig Schaden verursachen, wirkt das Gift sehr lange nach. Wenigstens ein Kämpfer sollte deshalb einen ausreichenden Vorrat an Gegengiften mit sich führen. Generell sind giftige Tiere am besten auf große Entfernungen mit Zaubersprüchen und Pfeilen zu bekämpfen.

Elixiere und Spruchrollen

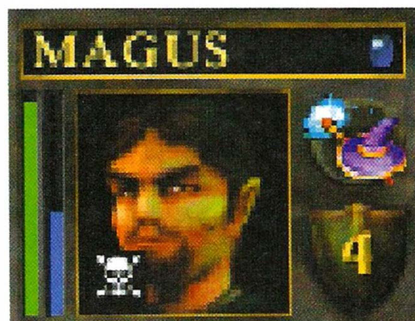
Nebengenanntes hat sich beim Durchspielen als nicht wirklich nützlich erwiesen. Einzig Manatränke und Gegengifte hat unsere Helden-Party des Öfteren benötigt. Das Verarzten, Segnen und Stärken von Charakteren kann ein Zauberer oder Priester effektiver erledigen. Deshalb: Machen Sie solche Beute lieber zu Geld und erstehen Sie für den Gewinn bessere Rüstungen und Waffen.

DUMM, ABER STARK Spezialisieren Sie Ihre Helden! Ein Kämpfer muss nicht schlau sein.

Ausweichen statt einstecken

Durch die Kombination von Echtzeit- und Rundenkämpfen ist es durchaus möglich, Zaubersprüchen oder Pfeilen auszuweichen. Ein kleiner Schritt zur Seite genügt allerdings nicht, auch wenn die Projektile in der Regel äußerst gemächlich ihre Flugbahn verfolgen. Wer aber rechtzeitig die Beine in die Hand nimmt, kann so manch todbringendes Geschoss ins Leere laufen lassen. Im besten Fall verletzen sich die gegnerischen Magier mit ihren Zaubersprüchen dann sogar selbst.

Rüdiger Steidle



TOTENKOPF Sobald dieses Symbol erscheint, ist Ihr Charakter vergiftet und benötigt dringend Heilung.



HASENFUSS Solchen Zaubersprüchen können Sie ausweichen, wenn Sie die Beine in die Hand nehmen. Am besten, Sie bringen sich gleich hinter einer Mauer oder einer Tür in Sicherheit.

Cheats & Eastereggs Kurztipps & Codes

Sudden Strike

Es gibt einen einfachen Trick, um die 10. Mission der Deutschen ohne großen Aufwand zu gewinnen. Zentrieren Sie den Bildschirm zu Beginn der Mission auf die Zielinsel im Norden und benutzen Sie dort Ihren einzigen Fallschirmjäger-Abwurf.



Lassen Sie die Fallschirmjäger am besten auf dem unteren Teil der Insel landen. Daraufhin fliegt der Transporter von Osten her auf die Karte. Dabei wird er zwar von gegnerischen Flakstellungen beschossen, verliert aber nicht mehr als die Hälfte seiner Energie.



Nun wirft der Transporter in aller Seelenruhe die Fallschirmjäger ab und die Mission ist sofort gewonnen.

Tobias Neubauer



Wenn sich die Versorgungs-LKWs gegenseitig aufladen, gewinnen sie an Erfahrung und produzieren schneller Munition. Gegen besetzte Häuser eignen sich besonders Panzer, die sowohl über MGs als auch große Geschosse (zum Beispiel 75.0 mm) verfügen. Wenn Sie eine Übermacht von Panzern vor sich haben, sollten Sie Geschütze oder auch Panzer so nahe wie möglich an diese heranfahren. Platzieren Sie diese dann an der Front und locken Sie mit einem Soldaten die feindlichen Panzer der Reihe nach vor. Gegen die Pak-Geschütze eignen sich vor allem Scharfschützen sowie Schützen. Passen Sie jedoch unbedingt auf Haubitzen auf. In einigen wenigen Fällen empfiehlt sich wirklich nur die Tank-Rush-Taktik (zum Beispiel bei vielen Granatwerfern und Haubitzen).

Michael Mannel

Cultures

Im Hauptmenü von *Cultures* gibt es einige versteckte Gimmicks. Klicken Sie spaßeshalber dem Wikinger, der den Schild hält, auf die Nase. Wenn Sie auf den Pilz im Vordergrund klicken, springt ein Frosch hervor. Die Blume am unteren rechten Bildschirmrand müssen Sie per Mausklick einige Male „schütteln", damit Bienen aus der Blume schwirren. Ein ganz beson-

Star Trek: Voyager – Elite Force

Mit diesen Cheats können Sie einzelne Levels auswählen. Drücken Sie im Spiel die ^-Taste. Dann geben Sie map ein und dahinter folgende Namen (z. B. map voy1):

voy1	voy14	scav5	dn6	ctf_kln2
voy2	voy15	scavboss	dn7	ctf_and1
voy3	voy16	forge1	dn8	hm_borg1
voy4	voy17	forge2	borg1	hm_borg2
voy5	voy20	forge3	borg2	hm_borg3
voy6	tutorial	forge4	holodeck	hm_cam
voy7	stasis1	forge5	borg3	hm_dn1
voy8	stasis2	forgeboss	borg4	hm_dn2
voy9	stasis3	dn1	borg5	hm_kln1
voy10	scav1	dn2	borg6	hm_noon
voy11	scav2	dn3	ctf_voy1	hm_scav1
voy12	scav3	dn4	ctf_voy2	hm_voy1
voy13	scav4	dn5	ctf_kln1	hm_voy2

Dies sind sämtliche Levels von *Elite Force* mit ein paar zusätzlichen Karten, die aus dem Holo-Match stammen. Übrigens: Die Karte mit dem Endgegner heißt forgeboss.

Gehen Sie in das entsprechende Verzeichnis auf Ihrer Festplatte (zum Beispiel „D:\Raven\Star Trek Voyager Elite Force\") und dann ins Verzeichnis „BaseEF". Entpacken Sie die Datei pak0.pk3. Sie erhalten eine Liste aller Dateien, die im Spiel vorkommen: Levels, Models, Sounds, Bilder etc. Wenn Sie möchten, können Sie zum Beispiel die Vorspann-Musik extrahieren – die Datei heißt endcredits.mp3.

Matthias Schmeier



ZEITSPRUNG Wenn Sie gegen den Endgegner antreten wollen, müssen Sie „forgeboss" auswählen.





WIKINGERHUHN Wenn Sie auf die grüne Stelle über dem Ast klicken (eingekreiste Fläche), erscheint am rechten oberen Bildschirmrand ein Moorhuhn.

derer Leckerbissen: Über dem Ast auf der linken Seite gibt es eine helle Stelle. Wenn Sie auf den grünen Fleck daneben klicken, erscheint ein Moorhuhn!

Philippe Vanin

Wechseln Sie während des Spiels in das Options-Menü und tippen Sie FUNSPEEDUP ein. Dadurch setzen Sie die Geschwindigkeit hoch. Mit der Taste L können Sie diesen Cheat an- und ausschalten. Übrigens: Wenn Sie in der Kampagnen-Auswahl ODIN eintippen, wird der zweite Level anwählbar!

Redaktion

Baldur's Gate 2
(englische Version)

Bevor Sie die Cheats eingeben können, müssen Sie die Datei Baldur.ini mit einem Text-Editor öffnen. Unter [Program Options] fügen Sie die Zeile Debug Mode=1 ein. Mit der Tastenkombination STRG und Leertaste können Sie nun während des Spiels die Konsole öffnen.

Achtung: In Deutschland sind die Tasten mit anderen Kürzeln belegt. Für einen Doppelpunkt müssen Sie SHIFT+Ü eingeben, für Klammer auf SHIFT+9, für das Anführungszeichen SHIFT+Ä und für Klammer zu SHIFT+0.

Mehr Erfahrungspunkte:

Geben Sie in der Konsole CLUAConsole:SetCurrentXP("x") ein. Jetzt tippen Sie bei x die gewünschte Menge an Erfahrungspunkten ein und voilà: Ihr Charakter ist unschlagbar. Sie können einem Charakter maximal 2.950.000 Erfahrungspunkte zuweisen.

Mehr Gold:

Öffnen Sie die Konsole und geben Sie CLUAConsole:AddGold("x") ein. Das x ersetzen Sie durch die gewünschte Anzahl von Goldstücken.

Karte aufdecken:

Tippen Sie CLUAConsole:ExplkreArea() ein.

Monster beschwören:

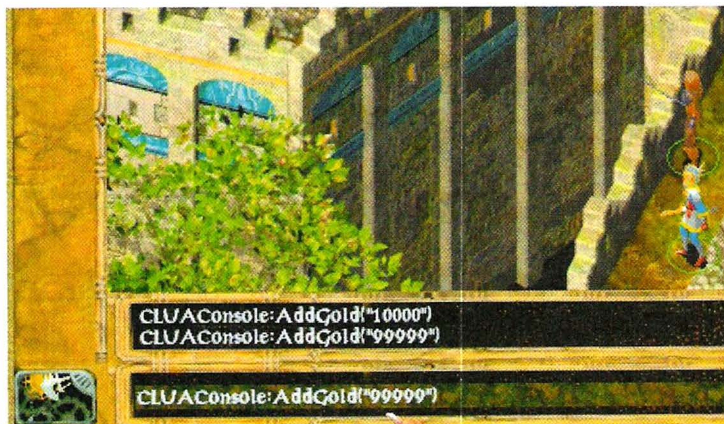
Der Cheat lautet: CLUAConsole:CreateCreature("x"). Statt des x müssen Sie einen so genannten ID-Tag eingeben:

ID-Tag	Monster
wyvern01	Wyvern
ogre01	Ogre
uddrow27	Drow Warrior
behgau01	Gauth Beholder
beheld01	Elder Orb Beholder
dragred	Red Dragon
dragblac	Black Dragon
dragsil	Silver Dragon
lich01	Lich
trogi01	Giant Troll
vammat01	Mature Vampire
icmin01	Minotaur
skelwa01	Skeleton Warrior
icbone01	Bone Golem
ghogr01	Greater Ghoul
troluo01	Splitter Troll
mumgre01	Greater Mummy
golsto01	Stone Golem
mistho01	Mist Horror
hldemi	Demi Lich
orc05	Orog Warrior
icsalcol	Blue Salamander
gendji01	Djinni
mindfl01	Mind Flayer

Redaktion

NHL 2001

Es gibt einen „Hotspot", der in etwa 50% aller Fälle zum Torerfolg führt. Sie müssen in Höhe der gegnerischen blauen Linie, etwa ein bis zwei Spielerlängen von der Bande entfernt, einen Handgelenkschuss (kurz Schusstaste antippen) ansetzen. Die Seite hängt von der Schusshand des Spielers und der Fanghand des Goalies ab (vorzugsweise jedoch von der linken Seite,



KORREKT EINGETIPPT? Mehr Erfahrungspunkte, mehr Geld, mehr Monster? Kein Problem, Sie müssen nur auf die korrekte Schreibweise achten.


TORERFOLG LEICHT GEMACHT Wenn Sie diesen Hotspot nutzen, ist Ihnen in 50% der Fälle das Tor sicher.

Might & Magic 8 – Day of the Destroyer

Bei den vielen verschiedenen Tränken kann man schon einmal den Überblick verlieren. Da kommt eine übersichtliche Liste gerade recht. Außerdem gibt es natürlich ein paar nützliche Tipps für den Einstieg in den brandneuen, achten Teil des Rollenspiels.

Einfache Tränke	
Rote Zutat	Wunden heilen
Blaue Zutat	Zauberpunkte auffüllen
Gelbe Zutat	Entfernt Schwäche (nur magisch)

Komplexe Tränke	
Rot + Blau	Gift heilen
Rot + Gelb	Krankheit heilen
Blau + Gelb	Entfernt Schlaf (nur magisch)

Gemischte Tränke	
Lila + Rot	Zauber „Heldentum“
Lila + Blau	Zauber „Schild“
Lila + Gelb	Verhindert Schaden durch Ertrinken
Lila + Grün	Entfernt Fluch
Lila + Orange	Entfernt Angst
Orange + Rot	Zauber „Eile“
Orange + Blau	Verhindert Tod durch niedrige Trefferpunkte
Orange + Gelb	Zauber „Steinhaut“
Orange + Grün	Entfernt Irrsinn
Grün + Rot	Zauber „Segen“
Grün + Blau	Lädt einen Gegenstand auf (zum Beispiel Zauberstab)
Grün + Gelb	Macht einen Gegenstand härter

Weiße Tränke	
Orange-Gelb + Grün	Entfernt Lähmung
Lila-Rot + Lila	Erhöht temporär den Wert Stärke
Grün-Gelb + Grün	Erhöht temporär den Wert Intellekt
Grün-Blau + Grün	Erhöht temporär den Wert Persönlichkeit
Lila-Blau + Lila	Erhöht temporär den Wert Ausdauer
Orange-Gelb + Orange	Erhöht temporär den Wert Genauigkeit
Orange-Rot + Orange	Erhöht temporär den Wert Schnelligkeit
Lila-Rot + Lila-Blau	Erhöht temporär den Wert Glück
Orange-Rot + Lila-Blau	Erhöht temporär die Resistenz gegen Luftschaden
Orange-Rot + Grün-Gelb	Erhöht temporär die Resistenz gegen Feuerschaden
Lila-Rot + Orange-Gelb	Erhöht temporär die Resistenz gegen Erdschaden
Lila-Blau + Grün-Gelb	Erhöht temporär die Resistenz gegen Wasserschaden
Lila-Rot + Lila-Blau	Erhöht temporär die Resistenz gegen Geistesschaden
Grün-Blau + Orange-Gelb	Erhöht temporär die Resistenz gegen Körperschaden
Lila-Rot + Grün-Gelb	Entfernt alle negativen Zustände (außer Tod, Versteinerung und Vernichtung)
Orange-Rot + Orange-Gelb	Heilt Trefferpunkte (5x stärkerer Trank)
Grün-Blau + Grün-Gelb	Füllt Zauberpunkte (5x stärkerer Trank)

Schwarze Tränke	
Lila-Rot + Lila + Orange	Erhöht Stärke um 50
Grün-Gelb + Grün + Orange	Erhöht Intellekt um 50
Grün-Blau + Grün + Lila	Erhöht Persönlichkeit um 50
Lila-Blau + Lila + Grün	Erhöht Ausdauer um 50
Orange-Gelb + Orange + Grün	Erhöht Genauigkeit um 50
Orange-Rot + Orange + Lila	Erhöht Schnelligkeit um 50
Lila-Blau + Grün + Orange + Gelb	Erhöht Glück um 50
Orange-Gelb + Grün + Lila-Rot	Heilt Versteinerung
Lila-Rot + Grün-Gelb + Grün-Rot	Entfernt alle Zustände

Timo Breuer

Nutzen Sie bei jeder Klasse die Fähigkeit, mit dem Bogen umzugehen. Im späteren Verlauf verlieren Fernkampfwaffen aufgrund der immensen Lebenspunkte der Feinde immer weiter an Bedeutung. Doch gerade in den ersten Höhlen können Sie sich so jede Menge Zeit und Ärger sparen.

Nutzen Sie einen Fehler des Programms zu Ihren Gunsten. Es gibt gewisse Kämpfe, die Sie auf normalem Wege kaum gewinnen können. Zwängen Sie sich in einen Gang, in den größere Gegner nicht hineinpassen. Diese bleiben hängen und kommen nicht mehr weiter. Speichern Sie ab und bewegen Sie sich dann extrem vorsichtig vor. Innerhalb eines bestimmten Radius können Sie zuschlagen, ohne dass sich die Kreaturen wehren können. Diese Taktik klappt immer, sobald Sie gegen größere Monster wie Trolle oder Zyklopen kämpfen und ein kleiner Gang in der Nähe ist.

Wenn Sie aus größerer Höhe fallen, sind Sie normalerweise dem Tod geweiht. Wenn Sie einen Berg ganz langsam hinabrutschen, halten Sie die Pfeiltaste nach oben drücken. Dadurch können Sie den Berg unverletzt absteigen.

Beachten Sie, dass Sie kleinere Wasserläufe auch ohne Sprüche wie „Wasserwandeln“ und „Fliegen“ einfach durch Springen überqueren können. So kommen Sie oft auch mit einer schwächeren Truppe zu wichtigen Altaren, Brunnen und Schatzkisten.

Markus Fedorczuk

aus Spielersicht gesehen). Der Spieler hebt dann den Puck mehr oder weniger über die Schulter des Torhüters. Durch das „Flattern“ des Pucks hat es der Goalie ganz besonders schwer. Mit einiger Übung können Sie von diesem Hotspot aus viele Tore erzielen.

Joern Kreuzahler

Shogun: Total War

Eine unverwundbare Armee, unendlich KoKu, eine aufgedeckte Karte? Kein Problem - mit diesen Cheats.

Geben Sie die Cheats während des Spiels ein:

.prototypearmy.	Unverwundbare Armee
.matteosartori.	Karte aufdecken
.daggins.	Karte aufdecken
.conan.	Kein KoKu, keine Aufbaufähigkeiten
.muchkoku.	Unendlich KoKu

Redaktion

Bundesliga 2001

– Der Fußballmanager

Bei *Bundesliga Stars 2001* können Sie Ihre Mannschaft beziehungsweise Ihre Spieler direkt zu Beginn auf 100%-Stars aufrüsten. Dazu müssen Sie zunächst eine neue Saison starten, das erste Spiel beginnen und versuchen, gleich so viele Tore wie nur möglich zu erzielen. Dazu gehören zehn normale Tore und vier Startore. Weniger tun es aber auch. Wenn Sie 200 Star-Punkte erzielt haben, gehen Sie zum „Star Depot“ und verteilen dort die gesammelten Stars. Diesen Vorgang bestätigen Sie (abspeichern), wechseln zum Hauptmenü und beenden das Spiel. Daraufhin werden Sie gefragt, ob Sie das Spiel speichern möchten, was Sie mit Ja beantworten. Bei der Frage, ob die Saison gespeichert werden soll, verneinen Sie. Nun befinden Sie sich in der Anfangsmaske und wechseln wieder zur erstellten Saison. Sie sind stolzer Besitzer weiterer 200 Stars und können diese wiederum verteilen. Das können Sie beliebig oft wiederholen. Leider funktioniert dieser Trick nicht beim Transfermodus.

Thorsten Munsche

Vampire – Die Maskerade

Wenn einer Ihrer Charaktere einen besonders hohen Manipulationswert besitzt (am besten über 80), können Sie in allen Läden (Schmied, Waffenladen, Hexe etc.) Gegenstände billig einkaufen und teuer wieder verkaufen. Sie können zum Beispiel ein Blutfläschchen für 41 Goldstücke erstehen und sofort danach für 64 wieder verkaufen. Den höchsten Profit erzielen Sie mit der unheiligen Plattenrüstung. Diese können Sie mit ungefähr 1.200 Goldstücken Gewinn wieder an den Mann bringen.

Patrik Ziegelt

Icewind Dale

In *Icewind Dale* können Sie ganz leicht an einige ziemlich wertvolle magische Gegenstände kommen. Dazu brauchen Sie nur einen guten Dieb. In der Nähe von dem Ort Kuldahar können Sie beispielsweise von dem Gnom Oswald Fiedelberg im abgestürzten Luftschiff einen wertvollen Schutzring (+2) stehlen. Im großen Haus mit den drei Steinen davor können Sie von Arundel einen Ring der Handlungsfreiheit entwenden. Der Zauberer Orrick im grauen Turm hat ebenfalls einen Ring der Handlungsfreiheit sowie ein Amulett der Metaspellinfluenz. Diese Gegenstände lassen sich sehr teuer wieder verkaufen. Vergessen Sie nicht, vor dem Stehlen vorsichtshalber zu speichern!

David Wünsch

Warlords – Battlecry

Die folgenden Cheat-Codes für *Warlords* geben Sie einfach während des Spiels ein:

IAMAWINNER	Sie gewinnen die Mission.
IAMALOSER	Sie verlieren die Mission.
IAMATANK	Sie sind unverwundbar.
IAMANARCHMAGE	Sie erhalten alle Sprüche.
IAMSEER	Die Karte wird aufgedeckt.

Redaktion



KEIN GEMÜSESAFT Mithilfe des Chemie-Labors können Sie einige interessante Tränke mixen, zum Beispiel ein Gebräu, bei dem der Sim zu Frankenstein wird – oder wie wäre es mit einem Liebestrank?

Die Sims – Das volle Leben

Bei jedem Experiment mit dem Chemiebausatz erhalten Sie einen von vier Tränken. Diese haben folgende Wirkungen:

Trank (Orange)	Sim ist für kurze Zeit unsichtbar.
Trank (Blau)	Unterschiedliche Bedürfnisse werden aufgefüllt.
Trank (Rot)	Ein anderer Sim verliebt sich in Ihren Sim.
Trank (Grün)	Ihr Sim verwandelt sich in Frankenstein.

Patrick Trojandt

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne – damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise:

SENDEN SIE IHRE TIPPS AN:

COMPUTEC MEDIA, Redaktion PC Games,
Kennwort: Tipps & Tricks, Roonstraße 21,
90429 Nürnberg
Oder per E-Mail an: tipps@pcgames.de

Das Wichtigste: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online)-Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps haben Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztipps zu aktuellen Spielen. Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken. Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden.

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps?
Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen das Honorar.

Wie soll ich die Tipps & Tricks einschicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie per Hand zeichnen oder mit einem Zeichenprogramm erstellen und auf Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?

Texte:	Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken:	GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tipps-&-Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Augabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Ihre Meinung zählt!

Unser Heft soll schöner werden: Mit dem umseitigen Fragebogen möchten wir mehr über unsere 860.000 Leser erfahren, um in Zukunft noch besser auf Wünsche eingehen zu können. Dabei haben wir darauf geachtet, dass das Mitmachen für Sie so komfortabel wie irgend möglich ist: Einfach ankreuzen und ausfüllen, Seite heraustrennen oder kopieren und ab die Post an PC Games.

Natürlich sollen Sie sich die kleine Mühe nicht umsonst machen: Deshalb verlosen wir mit freundlicher Unterstützung namhafter Hersteller 50 wertvolle Preise. Strategen und Sammler von Spiele-Merchandising dürfen sich diesmal über *Sudden Strike* samt Zubehör freuen, das CDV gestiftet hat.

1. bis 3. Preis

Das Mega-Sudden-Strike-Fan-Paket

1x Sudden-Strike-Armbanduhr
1x Sudden-Strike-T-Shirt
1x Sudden-Strike-Kaffeetasse
1x Sudden-Strike-Mütze
1x Sudden-Strike-Pin
1x Sudden-Strike-Poster
2x Sudden-Strike-Mauspads



4. bis 10. Preis

Das Sudden-Strike-Fan-Paket

1x Sudden-Strike-T-Shirt
1x Sudden-Strike-Kaffeetasse
1x Sudden-Strike-Mütze
1x Sudden-Strike-Pin



11. bis 50. Preis

je ein
Sudden-Strike-T-Shirt





Teilnahmebedingungen

1. Einsendeschluss ist der 30. November 2000
2. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und von CDV dürfen nicht an der Umfrage teilnehmen
3. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
4. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
5. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
6. Ihre Angaben dienen PC Games zu statistischen Zwecken und werden nicht an Dritte weitergegeben.
7. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Gewinnchancen

Meine Meinung

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort „Umfrage"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Falls Sie einen der tollen Preise gewinnen wollen, vergessen Sie bitte nicht, Ihre Adresse anzugeben:

Name: ____________________

Adresse: ____________________

____

Bitte kreuzen Sie an, für wie interessant Sie die einzelnen Rubriken halten:

	Lese ich immer/regelmäßig	Lese ich manchmal	Lese ich nie	Rubrik kenne ich nicht
Aktuell	☐	☐	☐	☐
Charts	☐	☐	☐	☐
Die letzte Seite (Vorschau etc.)	☐	☐	☐	☐
Editorial	☐	☐	☐	☐
Einkaufsführer	☐	☐	☐	☐
Feedback	☐	☐	☐	☐
Hardware	☐	☐	☐	☐
Inhaltsverzeichnis CD-ROM	☐	☐	☐	☐
Inhaltsverzeichnis Magazin	☐	☐	☐	☐
Inhaltsverzeichnis Index	☐	☐	☐	☐
Kolumnen	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe („Leser fragen, PC Games antwortet")	☐	☐	☐	☐
Leserbriefe („Rossis Rumpelkammer")	☐	☐	☐	☐
Lionhead-Tagebuch	☐	☐	☐	☐
Magazin (Reportagen etc.)	☐	☐	☐	☐
Meinungskästen	☐	☐	☐	☐
Mittermeier's Lost Level	☐	☐	☐	☐
Motivationskurve	☐	☐	☐	☐
Pixelpracht	☐	☐	☐	☐
Teamseite	☐	☐	☐	☐
Terminkalender	☐	☐	☐	☐
Test	☐	☐	☐	☐
Testcenter	☐	☐	☐	☐
Tipps & Tricks (Komplettlösungen)	☐	☐	☐	☐
Tipps & Tricks (Kurztipps)	☐	☐	☐	☐
Tipps & Tricks Index	☐	☐	☐	☐
Videos auf Cover-CD-ROM	☐	☐	☐	☐
Vorschau	☐	☐	☐	☐
Wertungskasten	☐	☐	☐	☐

Seit wann lesen Sie PC Games?
☐ Dies ist meine erste Ausgabe
☐ Seit einigen Ausgaben
☐ Seit mindestens einem Jahr
☐ Seit mindestens zwei Jahren

Ich kaufe im Schnitt ______ PC-Games-Ausgaben pro Jahr.

Jede Ausgabe wird im Schnitt von insgesamt ______ Personen gelesen.

Wie gefallen Ihnen die PC-Games-Titelmotive?
☐ Sehr gut ☐ Durchschnittlich
☐ Meist nicht so gut

Wie beurteilen Sie den neuen Online-Auftritt von PC Games? (*in Schulnoten*)
__ Aktualität __ Design __ Benutzerfreundlichkeit __ Geschwindigkeit

Bitte vergeben Sie eine Schulnote für das aktuelle PC-Games-Titelmotiv: ____________

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?
____

Welches Spiel spielen Sie derzeit am häufigsten/intensivsten?
____

Sammeln Sie die PC-Games-Ausgaben?
☐ Ja ☐ Nein

Sammeln Sie die Heft-CD-ROMs?
☐ Ja ☐ Nein

Sammeln Sie die Heft-DVD im beigelegten Pappcover?
☐ Ja ☐ Nein

Empfinden Sie die Demo-Anleitungen als ausführlich genug?
☐ Ja ☐ Nein

Was wünschen Sie sich für die Heft-CD-ROM?

	Mehr	Genau richtig	Weniger
Lesereinsendungen	☐	☐	☐
MODs, Maps, Skins, Levels	☐	☐	☐
Patches, Bugfixes, Updates	☐	☐	☐
Spielbare Demos	☐	☐	☐
Trailer (selbst ablaufende Demos)	☐	☐	☐
Treiber	☐	☐	☐
Videoreportagen	☐	☐	☐

Die Hardware-Rubrik in PC Games ist ...
☐ zu umfangreich. ☐ genau richtig.
☐ zu klein.

Sind die Hardware-Artikel für Sie verständlich und nachvollziehbar?
☐ Immer ☐ Meistens ☐ Selten

Im Hardware-Teil interessieren mich vor allem ...
☐ Vorschau-Berichte ☐ Tests ☐ Tuning-Tipps ☐ Marktübersichten

Am meisten interessieren mich Hardware-Artikel über ...
☐ CD-ROM-/DVD-Laufwerke
☐ CPUs ☐ Grafikkarten
☐ Joysticks/Gamepads/Lenkräder
☐ Komplett-PCs ☐ Mäuse/Tastaturen
☐ Monitore ☐ Motherboards
☐ Soundkarten

Welche Hardware steht Ihnen zur Verfügung?

Prozessor
☐ Bis 300 MHz ☐ Bis 500 MHz
☐ Bis 667 MHz ☐ Mehr als 700 MHz

Hauptspeicher
☐ Bis 64 MB RAM ☐ Bis 128 MB RAM
☐ Mehr als 128 MB RAM

Grafikkarten-Chip
☐ G400 ☐ GeForce256 ☐ Rage 128 Pro
☐ Riva TNT ☐ Riva TNT 2 Ultra
☐ Savage 4 ☐ Voodoo 1/Voodoo Banshee
☐ Voodoo 2 ☐ Voodoo 3 ☐ VSA-100
☐ Sonstige/Weiß nicht

Verfügt Ihr PC über ein DVD-Laufwerk?
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

Welche Videospiel-Konsolen besitzen Sie?

Modell	Besitze ich	Bin ich interessiert/beabsichtige ich zu erwerben
Microsoft Xbox	☐	☐
Nintendo Game Boy	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐
Nintendo Starcube	☐	☐
Sega Dreamcast	☐	☐
Sony PlayStation	☐	☐
Sony PlayStation 2	☐	☐

Haben Sie einen Internet-Anschluss?
☐ Ja ☐ Geplant ☐ Nein

Ist die Motivationskurve für Sie ...
☐ unverzichtbar? ☐ nützlich? ☐ ganz nett?
☐ überflüssig? ☐ Motivationskurve?!?

Was sind Ihre absoluten Lieblingsgenres?
(mehrere Antworten möglich)
☐ 3D-Action (z. B. *Half-Life*)
☐ Action-Adventures (z. B. *Tomb Raider*)
☐ Adventures (z. B. *Monkey Island 3*)
☐ Aufbaustrategie (z. B. *SimCity 3000*)
☐ Echtzeitstrategie (z. B. *Age of Empires 2*)
☐ Flugsimulationen (z. B. *Gunship!*)
☐ Rennspiele/-simulationen (z. B. *Grand Prix 3*)
☐ Rollenspiele (z. B. *Baldur's Gate*)
☐ Rundenstrategie (z. B. *Heroes of M&M*)
☐ Sportspiele (z. B. *FIFA 2000*)
☐ Wirtschaftssimulationen (z. B. *Anstoß 3*)

Wie viel geben Sie für Spiele aus?
☐ Ich kaufe meistens aktuelle Neuerscheinungen
☐ Ich kaufe in erster Linie Budgetspiele und Compilations
☐ Ich kaufe sowohl als auch

Wie alt sind Sie?
☐ Bis 16 Jahre ☐ 17 bis 20 Jahre
☐ 21 bis 29 Jahre ☐ 30 bis 39 Jahre
☐ Älter als 40 Jahre

Welche Spielemagazine lesen Sie außer PC Games und wie bewerten Sie uns im Vergleich?

Häufigkeit

	Abonniert	Lese ich regelmäßig	Lese ich manchmal	Lese ich selten/nie
PC Games	☐	☐	☐	☐
____________	☐	☐	☐	☐
____________	☐	☐	☐	☐

Bewertung in Schulnoten

	Inhalt der Heft-CD-ROM	Benutzerfreundlichkeit der Heft-CD-ROM	Layout (Heftdesign)	Kompetenz	Papier-/Druckqualität	Texte	Verständlichkeit	Aktualität	Übersichtlichkeit	Preis-Leistungs-Verhältnis
PC Games	__	__	__	__	__	__	__	__	__	__
____________	__	__	__	__	__	__	__	__	__	__
____________	__	__	__	__	__	__	__	__	__	__

Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

Ab 90%
Referenzklasse

Ab 80%
Oberklasse

Ab 70%
Gehobene Mittelklasse

Ab 50%
Mittelklasse

Unter 50%
Unterklasse

Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Marktübersicht. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau“ signalisiert Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre – kurzum: hervorragenden Spielspaß.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess“ – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt“ aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Die Angabe der Originalwertung hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der Ausgaben-Nummer können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der Klassen wurden alle Titel alphabetisch sortiert. Zusatz- und Missions-CD-ROMs sind mit (Z) gekennzeichnet.

Abenteuer

- **Rollenspiel** – z. B. Vampire, Diablo 2, Baldur's Gate
- **Adventure** – z. B. Grim Fandango, Blade Runner

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Baldur's Gate 2	Rollenspiel	BioWare	92	11/00
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	91	08/00
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99
Baldur's Gate	Rollenspiel	BioWare	87	02/99
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste (Z)	Rollenspiel	BioWare	82	06/99
Blade Runner	Adventure	Westwood	92	01/98
Darkstone	Rollenspiel	Delphine Software	83	10/99
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	88	07/99
Final Fantasy 8	Rollenspiel	SquareSoft	84	03/00
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra Studios	80	01/00
Hype - The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	82	01/00
Icewind Dale	Rollenspiel	Black Isle	81	09/00
King's Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86	01/99
Messiah	Action-Adventure	Shiny	87	02/00
Messiah (deutsch)	Action-Adventure	Shiny	82	06/00
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88	01/98
Nocturne	Action-Adventure	Terminal Reality	87	12/99
Nox	Rollenspiel	Westwood	82	03/00
Planescape Torment	Rollenspiel	Black Isle	84	02/00
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	80	11/99
Rent-A-Hero	Adventure	Neo Software	84	12/98
Revenant	Action-Rollenspiel	Cinematix	80	12/99
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	Sierra Studios	85	03/99
Septerra Core	Rollenspiel	Valkyrie Studios	80	01/00
Silver	Rollenspiel	Spiral House	81	05/99
Ultima: Ascension	Rollenspiel	Origin	85	02/00
Vampire: Die Maskerade	Rollenspiel	Activision	86	08/00
Baphomets Fluch 2	Adventure	Revolution Software	85	10/97
Battlespire	Rollenspiel	Bethesda Softworks	77	03/98
Biosys	Adventure	Take2	74	03/99
Dark Earth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
Dark Secrets of Africa	Action-Rollenspiel	New Generation Software	73	10/99
Devil Inside	Action-Adventure	Gamesquad	78	05/00
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
Final Fantasy 7	Rollenspiel	SquareSoft	75	08/98
Floyd	Adventure	AdventureSoft	80	12/97
Gorky 17	Action-Rollenspiel	Metropolis	78	12/99
Lands of Lore 2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura und das Geheimnis des Diamanten	Adventure	Ubi Soft	79	06/99
Little Big Adventure 2	Action-Adventure	Adeline Software	87	09/97
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	New World Computing	88	06/98
Might & Magic 7: For Blood and Honor	Rollenspiel	New World Computing	73	09/99
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
Omikron: The Nomad Soul	Action-Adventure	Quantic Dream	72	12/99
Rage of Mages	Rollenspiel	Nival Entertainment	73	01/99
Rage of Mages 2	Rollenspiel	Nival Entertainment	75	08/99
Star Wars: Episode I - Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
The longest Journey	Adventure	Funcom	74	04/00
The X-Files: The Game	Interaktiver Spielfilm	Hyperbole Studios	73	09/98
Wizards & Warriors	Rollenspiel	Heuristic Park	79	11/00
Ancient Evil	Action-Rollenspiel	Silver Lightning	62	07/99
Asghan	Action-Adventure	Grolier Interactive	59	02/99
Black Dahlia	Adventure	Take2	60	05/98
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&E Soft	52	05/99
Byzantine	Interaktiver Spielfilm	Stormfront Studios	61	11/98
Crusaders of Might & Magic	Action-Adventure	New World Computing	57	07/00
Dark Vengeance	Action-Adventure	Reality Bytes	56	03/99
Das fünfte Element	Action-Adventure	Kalisto	62	11/98
Der Ring der Nibelungen	Adventure	Arxel Tribe	70	12/98
Diablo: Hellfire (Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Die Zeitmaschine	Adventure	Cryo	63	06/00
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Dreams to Reality	Action-Adventure	Cryo Interactive	81	12/97
Galador	Adventure	Topware Interactive	59	05/99
Jack Orlando	Adventure	Topware Interactive	70	10/97
Konung	Rollenspiel	Infinite Loop	53	11/00
Max Montezuma	Action-Adventure	Utopia Technologies	80	12/97
Might & Magic 8: Day of the Destroyer	Rollenspiel	New World Computing	56	06/00
Nightlong	Adventure	Team 17	75	11/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Odyssee - Auf der Suche nach Odysseus	Adventure	In Utero	61	08/00
Queen: The Eye	Action-Adventure	Electronic Arts	72	01/98
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Rollenspiel	Sierra Studios	69	03/99
Red Jack - Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73	10/97
Riven	Adventure	Cyan Software	55	12/97
Sanitarium	Adventure	ASC Games	70	11/98
Sign of the Sun	Adventure	Projekt 2	60	02/98
Soulbringer	Rollenspiel	Gremlin Interactive	69	07/00
Star Trek: Der Aufstand	Adventure	Presto Studios	66	01/00
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
Amerzone	Adventure	Microids	48	11/99
Arcatera	Rollenspiel	Westka Entertainment	40	07/00
Atlan Zeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31	09/99
Atlantis 2	Adventure	Cryo Interactive	46	03/00
Birthright: Die dunkle Allianz	Rollenspiel	Sierra Studios	62	11/97
Blackstone Chronicles	Adventure	Legend Entertainment	31	01/99
Corum 2 - Dark Lord	Rollenspiel	Hicom	15	12/99
Dark Side of the Moon	Interaktiver Spielfilm	Southpeak	46	03/99
Das Grab des Pharao	Adventure	Ravensburger Interactive	60	04/98
Days of Oblivion 2	Adventure	Toygardens Media	46	01/00
Der Fluch der Azteken	Adventure	Cryo	26	06/00
Dracula Resurrection	Adventure	Microids	59	04/00
Dragonfire	Rollenspiel	Target Software	45	10/00
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
Duckman	Adventure	Playmates	63	10/97
Evidence	Adventure	BMG Interactive	60	09/97
Faust	Adventure	Arxel Tribe	43	12/99
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
Hazard	Rollenspiel	Wizard Soft	15	03/00
Lamentation Sword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
Lialh	Adventure	Project 2	30	03/99
Metro Police	Adventure	Virtual X-citement	41	01/99
Obsidian	Adventure	Rocket Science	51	01/98
Pilgrim	Adventure	Infogrames	45	01/98
Reah	Adventure	Project 2	57	11/98
Salanica	Action-Rollenspiel	Computerhouse	46	04/00
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
SpaceBar	Adventure	Rocket Science	65	12/97
Starship Titanic	Adventure	NBG Verlag	38	06/98

Action

- **Action-Adventure** – z. B. Drakan, Tomb Raider; Dark Project
- **3D-Action** – z. B. Half-Life, Unreal Tournament
- **Flipper** – z. B. Pro Pinball: The Web
- **Beat 'em Up** – z. B. Virtua Fighter 2
- **Action-Strategie** – z. B. Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- **Jump&Run** – z. B. Rayman 2, Pandemonium
- **Rennspiele** – z. B. Star Wars Racer, POD, WipEout

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	Looking Glass	91	05/00
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	Looking Glass	94	02/99
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	91	10/99
Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	Cunning Developements	90	12/98
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90	10/99
Tomb Raider 3	Action-Adventure	Core Design	90	01/99
Tomb Raider 4: The Last Revelation	Action-Adventure	Core Design	91	01/00
Unreal Tournament	3D-Action	Epic Games	92	09/99
Wheel of Time	3D-Action	Legend Entertainment	90	01/00
Battlezone 2	Action-Strategie	Pandemic Studios	86	12/99
Descent 3	3D-Action	Outrage Entertainment	80	08/99
Descent 3: Mercenary (Z)	3D-Action	Outrage	80	02/00
Deus Ex	Action-Adventure	Ion Storm	89	08/00
Forsaken	3D-Action	Probe Entertainment	90	05/98
Gex 3D: Enter the Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamix	89	07/98
Grand Theft Auto	Action	DMA	80	01/98
Grand Theft Auto 2	Action	Rockstar	86	12/99
Half-Life (dt.)	3D-Action	Valve	91	12/98
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Valve	89	01/00
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Action-Adventure	Ritual Entertainment	82	11/00
Heretic 2	3D-Action	Raven Software	85	01/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	80	01/00
MDK 2	Action-Adventure	Bioware	87	07/00
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump&Run	Oddworld Inhabitants	80	01/99
Outcast	Action-Adventure	Appeal	84	08/99
Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	Cunning Developments	82	02/00
Rainbow Six	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	86	11/98
Rayman 2 - The Great Escape	Jump&Run	UbiSoft	88	12/99
Requiem	3D-Action	Cyclone Studios	85	04/99
Rogue Spear	Action	Redstorm Entertainment	81	11/99
Star Trek: Voyager - Elite Force	3D-Action	Raven Software	85	10/00
SWAT 3: Close Quarters Battle	Action-Strategie	Sierra Studios	85	02/00
System Shock 2	Action-Adventure	Looking Glass	89	10/99
Tonic Trouble	Jump&Run	UbiSoft	81	01/00
Turok 2: Seeds Of Evil	3D-Action	Iguana	83	02/99
Unreal	3D-Action	Epic Games	92	08/98
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	Legend Entertainment	83	08/99
Wargasm	Action-Simulation	Digital Image Design	88	01/99
Addiction Pinball	Flipper	Team 17	86	03/98
Aliens vs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Balls of Steel	Flipper	Wildfire Studios	80	02/98
Croc: Legend of the Gobbos	Jump&Run	Argonaut Software	86	03/98
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	82	07/98
Deep Fighter	Action	Criterion Studios	70	10/00
Delta Force	Action-Strategie	NovaLogic	79	12/98
Die by the Sword	Action-Adventure	Treyarch Invention	86	05/98
Die by the Sword Add-On (Z)	Action-Adventure	Treyarch Invention	78	01/99
Disneys Tarzan	Jump&Run	Eurocom Entertainment	70	03/00
Evolva	3D-Action	Computer Artworks	74	05/00
Flying Heroes	3D-Action	Illusion Softworks	75	07/00
Frogger	Jump&Run	SCEE Cambridge	74	02/98
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
Grand Theft Auto: London 1969 (Z)	Action	DMA	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	Vis Interactive	80	11/98
Heart of Darkness	Jump&Run	Amazing Studios	80	08/98
Hercules	Action	Disney Interactive	78	12/97
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	Illusion Softworks	79	09/99
Incoming	Arcade-Action	Rage Software	86	05/98
Interstate 76 Nitro Riders (Z)	Action	Activision	85	05/98
Interstate 82	Action	Activison	76	01/00
Jazz Jackrabbit 2	Jump&Run	Epic Games	84	04/98
Judge Dredd Pinball	Flipper	Pin-Ball Games	85	07/98
Kiss: Psycho Circus	3D-Action	Third Law	74	09/00
Links Extreme	Golfspiel	Access Software	71	09/99
Micro Machines V3	Rennspiel	Midway	75	08/98
Nerf Arena Blast	3D-Action	Visionary	77	03/00
Nuclear Strike	Action	Electronic Arts	75	01/98
Oddworld: Abe's Oddysee	Jump&Run	Oddworld Inhabitants	79	01/98
Outwars	Weltraum-Action	SingleTrac	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamix	87	06/98
Rainbow Six: Eagle Watch (Z)	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	79	04/99
Rayman's World	Jump&Run	Ubi Soft	70	12/97
Recoil	Action	Zipper Interactive	77	05/99
Shogo: Mobile Armor Division	3D-Action	Monolith	72	12/98
Soul Reaver - Legacy of Kain	Action-Adventure	Crystal Dynamix	76	11/99
Spec Ops	Action-Strategie	Zombie	83	06/98
Star Trek: Klingon Honor Guard	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Subculture	Action	Criterion Studios	83	12/97
Tomb Raider 2	Action-Adventure	Core Design	94	12/97
TrickStyle	Rennspiel	Criterion Studios	72	12/99
Turok	3D-Action	Iguana	85	11/97
Ultimate Race Pro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	Cyclone Studios	84	01/98
Uprising 2: Lead And Destroy	Action-Strategie	Cyclone Studios	72	03/99
Y2000	Action	Grolier Interactive	78	11/98
Virtua Fighter 2	Beat 'em up	SegaPC	88	11/97
A Bug's Life	Jump&Run	Disney Interactive	51	04/99
8-Hunter	Action	Midas	52	02/00
BleifussFun	Rennspiel	Milestone	70	11/97
Bust-A-Move	Action	Les Bird and Ruben Cabrera	65	04/98
Bust-A-Move 4	Arcade	Cyberfront	65	02/00
Centipede	Arcade-Action	Hasbro Interactive	54	01/99
Chasm: The Rift	Arcade-Action	Action Forms Ltd.	78	12/97
Cold Blood	Action-Adventure	Revolution	69	11/00
Croc 2	Jump&Run	Argonaut	79	04/00
Daikatana	3D-Action	Ion Storm	68	07/00
Dark Rift	Action	Vic Tokai	60	04/98
Dethkarz	Rennspiel	Beam Software	72	12/98
Dino Crisis	Action-Adventure	Capcom	65	08/00
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	63	01/00
Excessive Speed	Rennspiel	Chaos Works	59	01/99
Expendable	Action	Rage Software	68	06/99
Extreme-G 2	Rennspiel	Probe Entertainment	60	03/99
Fighting Force	Action	Core Design	60	05/98
Force 21	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	56	09/99
Glover	Jump&Run	Interactive Studios	60	02/99
Hardwar	Weltraum-Action	Gremlin Interactive	61	11/98
Have a N.I.C.E. day! TrackPack (Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
Hell-Copter	Action	Drago Entertainment	68	06/99
Hexplore	Weltraum-Action	Heliovisions Productions	71	07/98
Infestation	Action	Frontier Developments	58	09/00
M.I.A. Missing in Action	Action	Simis	60	09/98
Machine Hunter	Action	Eurocom	72	09/97
Mageslayer	Action	Raven Software	61	12/97
Martian Gothic	Action-Adventure	Creative Reality	64	07/00
Mass Destruction	Action	NMS Software	71	10/97
My Friend Koo	Action	ICE	50	04/98
Perfect Weapon	Action	GrayMatter	70	10/97
POD - Back to Hell	Rennspiel	UbiSoft	50	03/98
Puzzle Bobble	Arcade	Cyberfront	65	12/99
Rocket Jockey	Action	Rocket Science Games	70	12/97
Rogue Spear - Urban Operations	Action	Redstorm Entertainment	69	06/00
Rogue Squadron	Weltraum-Actio	Factor 5	60	02/99
Savage Arena	Action	Rage Software	50	07/99
Sentinel Returns	Action	Hookstone Productions	62	08/98
Shadow Master	Action	Hammerhead	71	02/98
Shadows of the Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
Sinistar Unleashed	Action	GameFX	68	11/99
Skout	3D-Action	Soft Enterprises	63	10/99
Slam Tilt Resurrection	Flipper	Ganymede	52	06/00
Slave Zero	Action	Infogrames	61	03/00
Small Soldiers	Action-Strategie	Dreamworks Interactive	56	10/98
Sonic 3D - Flickies Island	Jump&Run	Sega PC	60	10/97
Sonic R	Jump&Run	SegaPC	54	12/98
South Park	3D-Action	Iguana	65	06/99
South Park Rally	Rennspiel	Tantalus	61	03/00
Spearhead	Action-Strategie	MAK Technologies	63	11/98
Star Trek Pinball	Flipper	Interplay	71	04/98
Star Wars: Episode 1 - Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99
Super Bubsy	Action	Accolade	70	10/97
Tellurian Defence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
TheReap	Action	Housemarque	70	01/98
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98
Tread Marks	3D-Action	LongbowDigital	53	04/00
Tunguska	Action	ProjectTwo	57	03/99
Vangers: Onefor the Road	Action	K-DLab	56	09/98
Virus	3D-Action	KidumMultimediaLtd	62	12/97
Wild Metal Country	Action	DMA	55	07/99
3D Pinball: Nascar	Flipper	Dynamix	43	01/99
3D UltraPinball - Der vergessene Kontinent	Flipper	SierraStudios	42	02/98
Adrenix	Action	Digital Dialect	41	09/98
Alien Earth	Action	PlaymatesInteractive	42	09/98
Army Men - AirTactics	Action	3DO	45	07/00
Asteroids	Arcade-Action	Syrox Developments	38	01/99
Atomic Bomberman	Arcade-Action	Interplay	60	10/97
Barrage	Action	MangoGrits	45	11/98
BigBrother - TheGame	Geschicklichkeit	Lost Boys	10	06/00
Blood Omen - Legacy of Kain	Action	SiliconKnights	58	11/97
D.O.G.	Action	Greenwood	52	09/97
DeadReckoning	Action	Goldtree	11	11/99
Die Original Moorhuhnjagd	Action	Phenomedia		07/00
Die Rache der Sumpfhühner	Action	Koch Media	17	06/00
Disney's verrückte Spielesammlung	Action	DisneyInteractive	38	06/00
Future CopLAPD	Arcade-Action	ElectronicArts	49	03/99
HugoWild River	Rennspiel	NBG Verlag	41	06/98
HugoXL	Jump&Run	ITE	28	09/99
KillerLoop	Rennspiel	VCC	24	02/00
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
LodeRunner2	Arcade-Action	Presage Software	40	12/98
Madtrax	Rennspiel	Project2	47	01/99
Menin Black	Adventure	Gigawatt Studios	52	01/98
Moorhuhn2	Action	Phenomedia	13	11/00
Motorhead	Rennspiel	Digital Illusions	46	06/98
NaturalFawn Killers	3D-Action	Gameplay Company	30	03/99
Peep!	Geschicklichkeit	United Software	3	03/00
PinballArcade	Flipper	Microsoft	33	12/98
PlaneCrazy	Rennspiel	InnerWorkings Ltd.	47	06/98
Pong	Arcade	Atari	26	12/99
RoadWars	Rennspiel	Swing!	31	10/00
S.C.A.R.S.	Rennspiel	UbiSoft	42	02/99
SpaceInvaders	Arcade	Z-Axis	34	12/99
Stratosphere - Conquest of the Skies	Weltraum-Action	KodiakInteractive	40	10/98
Streets of SimCity	Rennspiel	Maxis	41	03/98
The Atari Collection	Arcade-Action	GT Interactive	36	10/99
ThunderBrigade	Weltraum-Action	BlueMoon Interactive	27	02/99
Tiny Tiger	Jump&Run	United Software	20	12/99

Simulation

- **Flugsimulationen** z. B. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
- **Zivile Flugsimulationen** z. B. MS Flight Simulator 2000
- **Hubschraubersimulationen** z. B. Comanche 3, Apache Longbow
- **Panzersimulationen** z. B. Armored Fist 2, Panzer Elite
- **U-Boot-Simulationen** z. B. Silent Hunter
- **Weltraum-Flugsimulationen** z. B. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
- **Kampfroboter-Simulationen** z. B. MechWarrior

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Wing Commander Prophecy	Weltraum-Action	Origin	90	02/98
Armored Fist3	Panzersimulation	NovaLogic	81	12/99
Comanche Gold	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	07/98
Conflict: Freespace - TheGreat War	Weltraum-Action	Volition Inc	86	08/98
CrimsonSkies	Flugsimulation	Zipper Interactive	83	11/00
Flight Simulator 2000	Zivile Flugsimulation	Microsoft	80	11/99
Freespace 2	Weltraum-Action	Volition Inc.	84	01/00
Gunship!	Hubschraubersimulation	Microprose	85	05/00
M1 TankPlatoon2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
MechWarrior3	Kampfrobotersimulation	Zipper Interactive	82	07/99
MiGAlley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
PanzerElite	Panzersimulation	WingsSimulations	83	11/99
RedBaron2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Starlancer	Weltraum-Action	Digital Anvil	84	06/00
Tachyon - The Fringe	Weltraum-Action	NovaLogic	80	07/00
TotalAirWar	Flugsimulation	DigitalImageDesign	87	11/98
USAF	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	80	02/00
X:Beyondthe Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	Totally Games	88	05/99
ArmoredFist2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
CombatFlight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum	Hubschraubersimulation	Razor Works	72	05/00
European AirWar	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
F-16 Aggressor	Flugsimulation	GeneralSimulationsInc.	70	05/99
F-16 MultiroleFighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22Lightning3	Flugsimulation	NovaLogic	78	09/99
F-22 Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
F-22 RedSea Operations(Z)	Flugsimulation	Digital ImageDesign	72	08/98
Falcon4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
Flanker2.0	Flugsimulation	Eagle Dynamics	70	02/00
Fly!	ZivileFlugsimulation	Terminal Reality	70	09/99
Flying CorpsGold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
FlyingSaucer	UFO-Simulation	PostLinear	75	05/98
Heavy Gear	Kampfrobotersimulation	Activision	74	01/98
HeavyGear2	Kampfrobotersimulation	Activision	76	08/99
Jane'sF-15	Flugsimulation	Jane'sCombatSimulations	82	06/98
Joint StrikeFighter	Flugsimulation	Innerloop	86	11/97
KA-52Team Alligator	Hubschraubersimulation	Simis	78	02/00
Longbow 2	Hubschraubersimulation	Jane'sCombat Simulations	79	01/98
MiG-29Fulcrum	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
SabreAce - Konfliktüber Korea	Flugsimulation	Eagle Interactive	72	01/98
StarfleetAcademy	Weltraum-Action	Interplay	91	10/97
StarfleetAcademyMission-CD(Z)	Weltraum-Action	Interplay	85	07/98
Starsiege	Kampfrobotersimulation	Dynamix	75	05/99
X-Tension (Z)	Weltraum-Action	Egosoft	79	09/00
AHx-1	Hubschraubersimulation	Pixel Multimedia	72	12/97
ApacheHavoc	Hubschraubersimulation	RazorworksStudios	65	02/99
F/A-18 Hornet 3.0	Flugsimulation	Graphic Simulations	72	10/97
F-16Fighting Falcon	Flugsimulation	DigitalIntegration	72	10/97
F-22 Air DominanceFighter	Flugsimulation	DigitalImage Design	87	01/98
Flight Simulator98	ZivileFlugsimulation	Microsoft	72	12/97
Flight Unlimited 2	Zivile Flugsimulation	LookingGlass	66	03/98
Flight Unlimited 3	ZivileFlugsimulation	LookingGlass	60	12/99
Hangsim	Flugsimulation	WilcoPublishing	55	02/00
iF/A-18 E	Flugsimulation	Interactive Magic	62	11/98
Israeli Air Force	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	68	11/98
I-War	Weltraum-Action	Particle Systems	89	01/98
I-War Special Edition	Weltraum-Action	Particle Systems	66	12/99
Klingon Academy	Weltraum-Action	14 Degrees East	69	09/00
NationsWWIIFighterCommand	Flugsimulation	Psygnosis	53	11/99
PanzerCommander	Panzersimulation	UltimationInc.	69	07/98
Search andRescue 2	Flugsimulation	InteractiveVision	57	10/00
SilentHunterCommanderEdition	U-Boot-Simulation	AeonElectronicEntertainment	79	01/98
TeamApache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
Top Gun: Hornet's Nest	Flugsimulation	ZipperInteractive	62	03/99
WWIIFighters	Flugsimulation	Jane's CombatSimulations	66	02/99
Xenocrazy	Weltraum-Action	GlassGhost	69	07/98
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance ofPower(Z)	Weltraum-Action	TotallyGames	70	02/98
688(I) Hunter Killer	U-Boot-Simulation	Jane's CombatSimulations	60	09/97
Aquarium	Aquariumsimulation	9003inc	35	07/99
Fighter Squadron	Flugsimulation	Parsoft Interactive	55	04/99
Jagdverband 44	Flugsimulation	Hammer Techn.	13	11/00
Luftwaffe Commander	Flugsimulation	Eagle Interactive	41	05/99
Phoenix	Weltraum-Action	Team 17	55	01/00
Pro Pilot	ZivileFlugsimulation	Dynamix	58	09/98
Pro Pilot 99	ZivileFlugsimulation	Dynamix	52	02/99
Star Trek: Starship Creator	Raumschiff-Baukasten	TheImergists	27	05/99
Stealthreaper 2020	Flugsimulation	ECCInternationalCorp.	52	04/98
Virtual Skipper	Segel-Simulation	Duran	44	06/00

Sport & Rennspiel

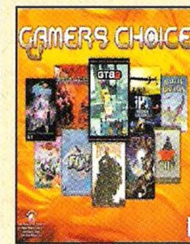
- **Sportspiele aller Art** z. B. FIFA, NHL, NBA
- **Formel-1-Simulationen** z. B. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- **Rennsp. mit realis. Fahrzeugen** z. B. Need For Speed 4, Nice 2

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Driver	Rennspiel	ReflectionsInteractive	90	11/99
FIFA 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	92	12/99
FIFA 99	Fußball-Simulation	EA Sports	91	01/99
Frankreich 98: Die Fußball-WM	Fußball-Simulation	EA Sports	94	06/98
Grand Prix Legends	Formel-1-Simulation	Papyrus	92	11/98
NBA Live 2000	Basketball-Simulation	EA Sports	91	01/00
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EA Sports	93	01/99
Needfor Speed: Porsche	Rennspiel	ElectronicArts	90	05/00
NHL2000	Eishockey-Simulation	EA Sports	90	11/99
NHL99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	12/98
CART Precision Racing	Cart-Simulation	Terminal Reality	87	03/98
ColinMcRae Rally	Rally-Simulation	Codemasters	87	10/98
Edgar Torronteras' ExtremeBiker	Motocrossspiel	Deibus Studios	83	12/99
Euro2000	Fußball-Simulation	EA Sports	81	07/00
F1 2000	Formel-1-Simulation	EA Sports	80	05/00
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	95	01/98
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EA Sports	93	01/98
GP500	Motorrad-Simulation	Beam Software	83	10/99
Grand Prix3	Formel-1-Simulation	MicroProse	86	09/00
KäferTotal	Rennspiel	Xpiral	82	04/00
LinksLS 1998 Edition	Golfsimulation	Access	89	10/97
LinksLS 2000	Golfsimulation	Access	89	01/00
Links LS 99	Golfsimulation	Access	89	03/99
MaddenNFL99	Football-Simulation	EA Sports	83	02/99
Mercedes-Benz Truck Racing	Rennsimulation	Synetic	82	11/00
MidtownMadness	Rennspiel	Angel Studios	83	07/99
Motocross Madness2	Motocross-Simulation	RainbowStudios	84	08/00
Nice2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
NBALive98	Basketball-Simulation	EA Sports	90	01/98
Need forSpeed3	Rennspiel	Electronic Arts	89	11/98
Need forSpeed4	Rennspiel	ElectronicArts	84	08/99
NHL98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
RacingSimulation2	Formel-1-Simulation	UbiSoft	91	11/98
RallyChampionshipEdition2000	Rallye-Simulation	Magnetic Fields	86	01/00
Rally Masters - Raceof Champions	Rallye-Simulation	Digital Illusions	80	06/00
Re-Volt	Rennspiel	AcclaimStudios London	86	10/99
SegaRally2	Rallye-Simulation	Sega PC	80	12/99
Superbike2000	Motorrad-Simulation	Milestone	87	04/00
SuperbikeWorldChampionship	Motorrad-Simulation	Milestone	86	04/99
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	Housemarque	84	01/00
TigerWoods 99	Golfsimulation	EA Sports	87	11/98
ActuaIce Hockey2	Eishockey-Simulation	Gremlin	72	07/99
Actua Pool	Billard-Simulation	Gremlin	77	07/99
Bundesliga Stars 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	78	09/99
Bundesliga Stars2001	Sportspiel	EA Sports	75	11/00
CastrolHonda Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	TequeInteractive	74	08/98
DemolitionRacer	Rennspiel	PitbullSyndicate	71	02/00
Die24 StundenvonLe Mans	Rennsimulation	Eutechnyx	74	02/00
DSFGolf99	Golfsimulation	SierraSports	70	09/99
F1 WorldGrandPrix	Formel-1-Simulation	Lankhor	67	07/00
Formel 1 97	Formel-1-Rennspiel	BizarreCreations	85	04/98
Formel Eins99	Formel-1-Simulation	Studio33	70	02/00
Fußball International2000	Fußball-Simulation	Rage	74	11/99
Jack NicklausGolf: Golden Baer Challenge	Golfsimulation	HypnosEntertainment	74	06/99
JeffGordon Racing	Rennspiel	RealSports	76	08/99
MaddenNFL2000	Football-Simulation	EASports	70	12/99
Madden NFL98	Football-Simulation	EASports	87	01/98
Moto Racer 2	Motorrad-Rennspiel	Delphine	79	01/99
MotocrossMadness	Motocross-Simulation	RainbowStudios	87	10/98
Nice 2:Tuneup(Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
NBA Basketball2000	Basketball-Simulation	RadicalEntertainment	72	12/99
Official FormulaOneRacing	Formel-1-Simulation	Lankhor	77	07/99
PGAChampionshipGolf 2000	Sportspiel	SierraSports	78	10/00
P werpool	Billard-Simulation	Data Becker	72	06/99
RedlineRacer	Rennspiel	CriterionStudios	79	05/98
Rollcage	Rennspiel	Attentionto Detail	74	04/99
Rollcage Stage2	Rennspiel	Psygnosis	71	06/00
SegaWorldwide Soccer PC	Fußball-Simulation	SegaPC	89	09/97
Speed Busters	Rennspiel	UbiSoft	78	02/99
SportsCarGT	Rennsimulation	ImageSpaceInc.	71	07/99
Super 1 Karting	Cart-Simulation	InteractiveEntertainment	72	07/00
Sydney2000	Sportspiel	Eidos	71	10/00
TigerWoods2000	Golfsimulation	Rainbow Studios	77	07/00
TOCA 2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCATouringCar Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
UEFAChampions League	Fußball-Simulation	Eidos	72	05/99
UEFAChampions League99/2000	Fußballsimulation	SiliconDreams	71	05/00
VIVAFootball	Fußball-Simulation	Virgin	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	Eden Studios	71	06/99
ActuaSoccer	Fußball-Simulation	Gremlin	68	04/99
Actua Soccer 2	Fußball-Simulation	Gremlin	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin	70	12/98
Andretti Racing	Rennsimulation	StormfrontStudios	71	01/98
Autobahn Raser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
Autobahn Raser 2	Rennspiel	Davilex	69	12/99
Baseball Edition2000	Baseball-Simulation	Interplay Sports	56	07/99
BleifußRally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Carmageddon: TDR 2000	Rennspiel	TorusGames	66	11/00
Castrol HondaSuperbike 2000	Rennspiel	Teque Interactive	66	10/99
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
DaytonaUSA Deluxe	Rennspiel	SegaPC	62	12/97
DSF Football	Football-Simulation	SierraSports	70	12/97
DSFGolf	Golfsimulation	SierraSports	70	10/97
DSFUltimate Golf	Golfsimulation	Vertex	54	09/00
FordRacing	Rennspiel	Elite Systems	62	02/00
FormulaKarts	Go-Kart-Simulation	Sega PC	74	09/97
Grand Prix500ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
Grand Touring	Rennsimulation	Empire	66	02/99
IndyRacing	IndyCar-Simulation	ABCInteractive	75	07/98
InternationalRally Championship	Rennsimulation	Orange Entertainment	86	12/97
Jack Nicklaus Golf5	Golfsimulation	Eclipse	67	03/98
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998	Formel-1-Rennspiel	Midas Interactive	71	10/98
K.O. Boxing	Boxsimulation	DataBecker	63	09/99
KickOff98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
Manxx TT	Motorrad-Rennspiel	SegaPC	65	12/97
MicrosoftGolf 1998Edition	Golfsimulation	Friendly Software	69	06/98
MicrosoftGolf99	Golfsimulation	Friendly Software	62	06/99
Monster Truck Madness 2	Rennspiel	TerminalReality	71	06/98
MonsterTrucks	Rennspiel	Psygnosis	78	09/97
NASCARRacing1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCARRacing 3	NASCAR-Simulation	Papyrus	55	12/99
NBAAction98	Basketball-Simulation	SegaSports	80	03/98
NBAInside Drive2000	Basketball-Simulation	High Voltage Software	67	10/99
NeedforSpeed2 SpecialEdition	Rennspiel	ElectronicArts	60	12/97
NHL Championship2000	Eishockey-Simulation	Radical Entertainment	52	12/99
Pete SamprasTennis97	Tennis-Simulation	Codemasters	72	09/97
Powerboat Racing	Powerboat-Rennspiel	PrometheanDesigns	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	Ratbag	68	01/99
Pro18Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
P ma StreetSoccer	Fußball-Simulation	Sunsoft	63	09/99
Renegade Racers	Rennspiel	PrometheanDesigns	68	04/00
RolandGarros2000	Tennis-Simulation	CryoInteractive	66	08/00
SegaTouringCar Championship	Rennsimulation	SegaPC	79	03/98
SensibleSoccerWM-Edition	Fußball-Simulation	SensibleSoftware	60	06/98
SpeedboatAttack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
Suzuki AlstareExtremeRacing	Motorrad-Rennspiel	Criterion Studios	69	07/00
TheDukesof Hazzard	Rennspiel	SouthPeakInteractive	57	09/00
TheGolf Pro	Golfsimulation	Empire	76	05/98
Triple Play 99	Baseball-Simulation	Electronic Arts	71	07/98
Urlaubsraser	Rennspiel	Davilex	68	07/00
Virtual Pool 2	Billard-Simulation	VRSports	89	12/97
VR Baseball2000	Baseball-Simulation	VRSports	65	02/99
World LeagueSoccer98	Fußball-Simulation	SiliconDreams	73	07/98
Actua Golf 2	Golfsimulation	Gremlin	51	05/98
Baseball301998	Baseball-Simulation	WizBang! Software	58	09/98
BossRally	Rennspiel	BossGame Studios	48	07/99
BrianLara Cricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
Buggy	Rennspiel	remlin	46	01/99
Deutschland Europameister2000	Fußball-Simulation	Davilex	19	07/00
DSFAllStar Tennis2000	Tennis-Simulation	AquaPacific	24	09/00
DSFFootball98	Football-Simulation	SierraSports	46	09/98
French Open Tennis 97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	BlueByte	55	07/98
GoldenGoal98	Fußball-Simulation	Take 2	50	08/98
Hardcore 4x4	Offroad-Simulation	Gremlin	58	09/97
Hot Wheels - Stunt Driver	Rennspiel	Semi Logic	43	09/00
LKW Raser	Rennspiel	SoftLab	38	08/99
MinigolfDeluxe	Minigolf-Simulation	SierraStudios	47	12/98
Nascar Revolution	NASCAR-Simulation	ElectronicArts	57	05/99
NascarRoad Racing	Rennsimulation	EASports	14	11/99
NFLBlitz	Football-Simulation	GT Interactive	39	12/98
Pro Boarder	Snowboard-Simulation	EA Sports	45	02/99
RidingStar	Reitsimulation	Midas Interactive	12	11/99
Roland Garros French Open - Paris 1999	Tennis-Simulation	Carapace	44	03/00

Mengenrabatt

Die aktuellen Spielekollektionen:

Gamers Choice



Entwickler: Verschiedene
Anbieter: Take 2
Preis: Ca. DM 60,-
Besonderheiten: Ausgewogenes Verhältnis zwischen Action- und Strategietiteln
Test: -
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Inhalt: *GTA 2*, *Hidden & Dangerous*, *Flying Heroes*, *Fly!* und *Martian Gothic*, außerdem: *Age of Wonders*, *Railroad Tycoon 2*, *Tzar*, *East Front 2* und *Battle of Britain*.

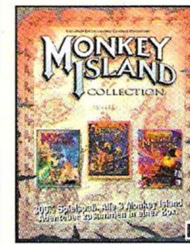
PC Games Collection 2



Entwickler: Verschiedene
Anbieter: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Deckt (bis aufs Abenteuergenre) alle Sparten lückenlos ab
Test: -
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Inhalt: *Need for Speed 2*, *Dungeon Keeper*, *Dune 2*, *Der Industriegigant*, *Dethkarz*, *Nuclear Strike*, *Der Korsar*, *Puma Street Soccer*, *Dark Light* und *Lucky Luke*.

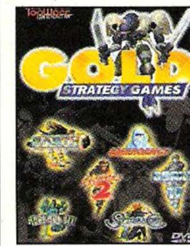
Monkey Island Collection



Entwickler: LucasArts
Anbieter: THQ
Preis: Ca. DM 30,-
Besonderheiten: Drei Adventure-Klassiker - Pflicht für jedes Sammlerregal.
Test: -
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Eingebettet in Humoriges von Sarkasmus bis Kalauer, bieten die drei bisherigen *Monkey Island*-Teile Rätselkost mit Niveau. Zum Einstimmen auf Teil 4 perfekt.

Gold Strategy Games



Entwickler: Verschiedene
Anbieter: TopWare Interactive
Preis: Ca. DM 40,-
Besonderheiten: Erste DVD-Kollektion - trotz des Namens nicht nur für Strategen
Test: -
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: Inhalt: *Earth 2150*, *Jagged Alliance 2*, *Gorky 17*, *Septerra Core*, *Emergency* und *Robo Rumble*. Zwei Referenzen, zweimal guter Durchschnitt, zweimal Bodensatz.

Half-Life Generation Pack 2



Entwickler: Valve
Anbieter: Havas Interactive
Preis: Ca. DM 60,-
Besonderheiten: Enthält die komplette deutsche Version sowie zwei Zusatzpakete
Test: PC Games 12/98, 91%
Preis-Leistung: Gut

Allgemeines: *Half Life*-Mania und kein Ende: Erst nistete sich das Hauptspiel in den Charts ein, dann setzten die Zusätze *Opposing Force* und *Counter-Strike* noch einen drauf.

Schnäppchen

Die neue Sat.1-Reihe von Eidos.

Commandos

Entwickler: Pyro Studios
Anbieter: Eidos
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Das Zusatzpaket *Im Auftrag der Ehre* wird leider nicht beigefügt.
Test PC Games 7/98, 91%
Preis-Leistung: Sehr gut

Allgemeines: Mit *Commandos* wurde die Echtzeittaktik salonfähig: Söldner mit verschiedenen Eigenschaften müssen im Team Missionen erledigen – komplex und fesselnd.

Dark Project – Der Meisterdieb

Entwickler: Looking Glass Studios
Anbieter: Eidos
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Der zweite Teil, ein würdiger Nachfolger, erschien vor kurzer Zeit.
Test PC Games 02/99, 94%
Preis-Leistung: Sehr gut

Allgemeines: Trotz Egoperspektive tritt der Kampf in den Hintergrund: Leise Sohlen, Witz und Verstand sind die Werkzeuge des Meisterdiebes Garret. Schon heute ein Klassiker!

Unter schwarzer Flagge

Entwickler: Hothouse
Anbieter: Eidos
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Ist bewusst an die Spiellegende *Pirates!* angelehnt.
Test: PC Games 10/99, 69%
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Plünderungen, Seegefechte, Geiselnahmen, Schatzsuchen und Gouverneursbestechung – all das bietet dieser Titel, jedoch grafisch altbacken und ohne Handlung.

Braveheart

Entwickler: Red Lemon
Anbieter: Eidos
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Mit Hollywood-Lizenz und Mel Gibson auf dem Cover.
Test: PC Games 09/99, 61%
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Schottenkrieg in Echtzeit: Nach üblichem Muster steuern Sie hier raubeinige Rockträger über große Schlachtfelder. Wurde den Erwartungen nicht gerecht.

Tomb Raider 2

Entwickler: Core Design
Anbieter: Eidos
Preis: Ca. DM 20,-
Besonderheiten: Gilt bei den Fans als bislang bester Teil der ganzen Serie.
Test: PC Games 12/97, 94%
Preis-Leistung: Befriedigend

Allgemeines: Lara Croft und ihre beiden integrierten Nebendarsteller hüpfen durch Labyrinthe, entschärfen Fallen, lösen Rätsel und finden Artefakte. Technisch veraltet.

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
SilkoleneHondaSupercross GP	Rennsimulation	The Dawn	42	04/00
Skispringen 2000	Skisprung-Simulation	VCC Entertainment	34	03/00
SnowWave Avalanche	Snowboard-Simulation	Midas Interactive	50	03/99
SODA Off-Road Racing	Rallye-Simulation	Papyrus	60	02/98
Street LugeRacing	Rennspiel	Fusion Interactive	38	06/00
Strongman Competition	Sportspiel	Cat Daddy Games	19	06/00
Test Drive 4	Rennspiel	Pitbull Syndicate	73	02/98
TestDrive4x4	Offroad-Simulation	Pitbull Syndicate	43	02/99
Test Drive5	Rennspiel	Pitbull Syndicate	63	02/99
Test Drive 6	Rennsimulation	Pitbull Syndicate	46	02/00
Test Drive Off-Road 3	Rennspiel	Pitbull Syndicate	23	02/00
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	Carts Entertainment	45	07/99
UEFAChampions League95/96	Fußball-Simulation	PhilipsMedia	44	07/99

Strategie

- **Echtzeitstrategie** z. B. C&C 3, Starcraft, Age of Empires
- **Aufbaustrategie** z. B. Anno 1602, Die Siedler 3, SimCity 3000
- **Echtzeittaktik** z. B. Commandos
- **Hexagon-/Rundenstrategie** z. B. Civ: Call to Power, Panzer General
- **Wirtschaftssimulationen** z. B. Anstoss 2, Airline Tycoon
- **Karten- und Denkspiele** z. B. Skat 3000
- **Brettspielumsetzungen** z. B. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Ageof Empires 2:Ageof Kings	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	92	11/99
Anno 1602: Erschaffung einerneuen Welt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Civilization: Call to Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Commandos	Echtzeittaktik	Pyro Studios	91	07/98
Commandos: Im Auftragder Ehre(Z)	Echtzeittaktik	Pyro Studios	92	05/99
Die Sims	Aufbaustrategie	Maxis	90	03/00
Die Sims: Das volle Leben	Strategie	Maxis	90	10/00
DungeonKeeper 2	Echtzeitstrategie	Bullfrog	90	08/99
Earth 2150	Echtzeitstrategie	TopWare	92	12/99
Earth 2150 2.0	Echtzeitstrategie	TopWare	92	06/00
Jagged Alliance 2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98
Age of Empires	Echtzeitstrategie	EnsembleStudios	94	11/97
Age of Empires 2: The Conquerors	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	86	10/00
Age of Empires: Der Aufstieg Roms (Z)	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	83	12/98
Age of Wonders	Rundenstrategie	Triumph Studios	80	01/00
Alarmstufe Rot 2	Echtzeitstrategie	Westwood	81	11/00
Alpha Centauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Alpha Centauri: Alien Crossfire (Z)	Rundenstrategie	Firaxis	85	02/00
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoss 2	Fußballmanager	Ascaron	88	09/97
Anstoss 2 - Verlängerung (Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Anstoss 3 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Ascaron	86	03/00
C&C2: AlarmstufeRot: Vergeltungsschlag(Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	88	11/97
Caesar3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
Catan - Die erste Insel	Brettspielumsetzung	Funatics	83	12/99
Command & Conquer3: Feuersturm(Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	05/00
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Westwood	88	10/99
Creatures 3	Künstliches Leben	Cyberlife	81	01/00
Cultures	Aufbaustrategie	Funatics	86	10/00
Dark Reign 2	Echtzeitstrategie	Pandemic Studios	82	08/00
Der Industrie-Gigant Expansion Set (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
Der Industrie-Gigant Gold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
Der Verkehrsgigant	Aufbaustrategie	JoWood	81	04/00
DerVerkehrsgigant Gold-Edition	Aufbauspiel	JoWood	81	11/00
Die Siedler 3	Aufbaustrategie	Blue Byte	88	01/99
Die Siedler3 - Das Geheimnis der Amazonen (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	84	11/99
Die Siedler 3 - Mission CD(Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	80	05/99
Die Völker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
Die Völker Mission Pack (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/99
Diplomacy	Brettspielumsetzung	MicroProse	68	02/00
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
Grand Prix World	Wirtschaftssimulation	MicroProse	80	04/00
Ground Control	Echtzeitstrategie	Massive Entertainment	80	08/00
Heroes of Might& Magic 3	Rundenstrategie	3DO Studios	81	06/99
Homeworld	3D-Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	89	11/99
Homeworld: Cataclysm	Echtzeitstrategie	Barking Dog Studios	82	11/00
Imperium Galactica	Aufbaustrategie	Digital Reality	81	03/00
Incubation	Rundenstrategie	BlueByte	92	11/97
Incubation Mission Pack (Z)	Rundenstrategie	Blue Byte	92	05/98
Kicker Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	11/99
Kurt - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
Lemmings Revolution	Taktik	Tarantula Studios	80	06/00
Lords of Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
Metal Fatigue	Echtzeitstrategie	Zono	83	04/00
Panzer General 4 - Western Assault	Rundenstrategie	SSI	80	11/99
Pharao	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/99
Pharao - Kleopatra (Z)	Aufbaustrategie	Impressions	81	09/00
Populous 3: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Populous 3: Unentdeckte Welten (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
Rollercoaster Tycoon: AddedAttractions(Z)	Wirtschaftssimulation	Chris Sawyer	80	12/99
Rollercoaster Tycoon: Loopy Landscapes (Z)	Wirtschaftssimulation	Chris Sawyer	80	10/00
ShadowCompany	Echtzeittaktik	Sinister Games	89	11/99
Star Trek: Armada	Echtzeitstrategie	Activison	80	05/00
Star Trek: Starfleet Command	Echtzeitstrategie	Interplay	92	09/99
StarCraft: BroodWar(Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
Sudden Strike	Echtzeitstrategie	Fireglow	84	11/00
The Moon Project	Echtzeitstrategie	TopWare	89	11/00
Total Annihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
WarCraft 2 - Battle.net-Edition	Echtzeitstrategie	Blizzard	72	05/00
Abomination	Strategie	Hothouse	76	11/99
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
Airline Tycoon: First Class (Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
Austin Powers - Operation: Trivia	Quizspiel	Berkeley Systems	71	12/99
Bundesliga 2000 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	74	12/99
Bundesliga Manager 98	Fußballmanager	Software2000	81	10/98
Chessmaster 7000	Schach	Mindscape	75	01/00
Civilization 2: FantasyWorlds (Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Civilization2: Test of Time	Rundenstrategie	MicroProse	79	11/99
Close Combat	Echtzeitstrategie	Atomic Games	78	02/00
Constructor	Aufbaustrategie	Studio 3	78	10/97
Dark Reign	Echtzeitstrategie	Activision	85	11/97
Dark Reign Expansion Set (Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Dominion: Storm over GIFT 3	Echtzeitstrategie	ION Storm	81	08/98
Dune 2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
Dynasty General	Rundenstrategie	SSI	83	11/98
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse	77	01/99
Heroes of Might & Magic: Shadow of Death	Rundenstrategie	3DO Studios	79	09/00
Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade (Z)	Rundenstrategie	NewWorld Computing	79	01/00
KKND 2: Krossfire	Echtzeitstrategie	Melbourne House	76	07/98
Knights & Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
Lego Rock Raiders	Aufbaustrategie	DataDesign Interactive	72	03/00
Lords Of Magic Special Edition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
Machines	3D-Echtzeitstrategie	Acclaim Studios	77	05/99
Majesty	Echtzeitstrategie	Cyberlore	79	05/00
Mana - Der Weg der schwarzen Macht	Rundenstrategie	Mythos Games	76	01/99
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASA Interactive	79	08/98
Myth	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	81	12/97
Myth 2: Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	74	02/99
Panzer General 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
Panzer General: Unternehmen Barbarossa	Rundenstrategie	SSI	79	10/00
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	04/99
PizzaSyndicate Mission CD(Z)	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	11/99
PremierManager99	Fußballmanager	Gremlin Interactive	77	06/99
Railroad Tycoon2: The second Century(Z)	Aufbaustrategie	Take2	74	06/99
Rollercoaster Tycoon	Aufbaustrategie	Microprose	78	04/99
Seven Kingdoms 2 - The Frythan Wars	Echtzeitstrategie	Enlight	77	11/99
Shogun: Total War	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	78	06/00
Sid Meier's Gettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
SimCity 3000 Deutschland	Aufbaustrategie	Maxis	78	07/00
Skat 3000	Kartenspiel	CreaTeam Software	74	04/99
Street Wars	Aufbaustrategie	Studio3	77	07/99
Submarine Titans	Echtzeitstrategie	Ellipse	74	11/00
Swing	Denkspiel	Software 2000	75	10/97
SwingPlus	Denkspiel	Software 2000	75	09/99
TA: Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
Thandor - Die Invasion	Echtzeitstrategie	Planet 4	76	02/00
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	Bullfrog	75	01/00
Theocracy	Echtzeitstrategie	Phils Laboratories	79	04/00

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Total Annihilation: Core Offensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
Tzar	Echtzeitstrategie	Talonsoft	71	05/00
Urban Assault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
Warlords: Battlecry	Echtzeitstrategie	Strategic Studies Group	73	09/00
Warzone 2100	3D-Echtzeitstrategie	Pumpkin Studios	82	05/99
Worms2	Rundenstrategie	Team17	77	12/97
Worms Armageddon	Rundenstrategie	Team 17	78	04/99
X-COM: Interceptor	Rundenstrategie	Microprose	72	07/98
You don't know Jack	Quizspiel	Berkeley Systems	70	03/98
Youdon't knowJack2	Quizspiel	Berkeley Systems	72	05/99
You don't know Jack 3	Quizspiel	Berkeley Systems	74	06/00
1813 - Völkerschlacht bei Leipzig	Hexagonstrategie	Empire Interactive	52	12/99
7th Legion	Echtzeitstrategie	Microprose	61	11/97
Akte Europa	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	76	11/97
Armor Command	3D-Echtzeitstrategie	BMG Interactive	71	05/98
ArmyMen	Action-Strategie	3DOStudios	65	07/98
Army Men 2	Action-Strategie	3DO Studios	64	07/99
Army Men in Space	Echtzeittaktik	3DO Studios	65	04/00
Axis& Allies	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	63	01/99
Battle of Britain	Strategie	Talonsoft	58	10/99
Battleground: Bull Run	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Beasts & Bumpkins	Aufbaustrategie	Electronic Arts	74	10/97
Boggle CD-ROM	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	65	01/98
Braveheart	3D-Echtzeittaktik	Red Lemon	61	09/99
Bundesliga 2001	Fußballmanager	EA Sports	69	11/00
Bundesliga 99 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	67	12/98
Chaos Gate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	Havas Interactive	63	01/98
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	Echtzeittaktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	56	02/99
Combat Chess	Schach	Empire	80	01/98
Corp Wars	Hexagonstrategie	Sierra Studios	59	08/98
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
Dark Colony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
Dark Colony: CouncilWars (Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
Deadlock 2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
DSF Fußballmanager 98	Fußballmanager	Sierra Sports	64	08/98
DSF Welt Fußballmanager	Fußballmanager	Caffeine	64	05/00
Dunkle Manöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
Earth 2140 Mission Pack (Z)	Echtzeitstrategie	Topware Interactive	69	10/97
EasternFront	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Emergency	Echtzeitstrategie	Topware Interactive	64	06/98
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software2000	72	11/97
Fields of Fire	Echtzeitstrategie	Empire	53	10/98
Final Liberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
Fleet Command	Echtzeittaktik	Jane's Combat Simulations	64	07/99
Flughafen Manager	Aufbaustrategie	Krisalis	76	04/00
Force Commander	Echtzeitstrategie	LucasArts	67	05/00
Fritz6	Schach	ChessBase	62	02/00
Gazillionaire Deluxe	Rundenstrategie	Magellan Int.	59	10/97
Genetic Evolution	Echtzeitstrategie	Egmont Interactive	55	12/98
Global Domination	3D-Echtzeittaktik	Psygnosis	51	02/99
Gruntz	Denkspiel	NBG	63	04/99
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	67	01/98
High Tech Start Up	Wirtschaftssimulation	Montecristo	61	02/00
Imperialismus	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/97
Imperialismus 2	Rundenstrategie	The Learning Company	70	05/99
Imperium der Ameisen	Echtzeitstrategie	Havas Interactive	62	10/00
Ka'Roo	Geschicklichkeit	Swing!	51	10/00
KKNDXtreme	Echtzeitstrategie	Melbourne House	78	03/98
Land der Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
Leisure Suit Larry's Casino	Glücksspiele	Sierra Studios	70	07/98
Leviathan: The Tone Rebellion	Echtzeitstrategie	TheLogic Factory	87	11/97
Lords of the Realm 2 Add-On (Z)	Rundenstrategie	Impressions	73	09/97
M.A.X. 2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
Magic: TheGathering - Duelsof Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
Mah Jongg	Denkspiel	Data Becker	62	02/99
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood	61	06/98
Monopoly WM Edition	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	62	06/98
Netstorm: Islands at War	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
North vs. South	Rundenstrategie	Interactive Magic	71	05/99
Outpost 2: Divided Destiny	Echtzeitstrategie	Sierra Studios	59	11/97
Pax Imperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
Pazifik Admiral	Rundenstrategie	Mindscape	76	10/97
Perry Rhodan: Operation Eastside	Rundenstrategie	Spellbound	67	03/98
Piraten: Käpt'ns Quest	Strategie	Discovery Channel	61	05/98
Player Manager	Fußballmanager	Anco	56	07/99
Puzz-3D - Notre Damede Paris	Denkspiel	Hasbro Interactive	76	01/98
Railroad Tycoon 2	Aufbaustrategie	Poptop Software	69	12/98
Risiko2	Rundenstrategie	MicroProse	76	04/00
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
Rising Sun	Strategie	Talonsoft	51	04/00
Rival Realms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	Cryo Interactive	61	12/98
RoboRumble	3D-Echtzeittaktik	TopWare Interactive	70	08/98
Saga	Echtzeitstrategie	Cryo Interactive	71	04/99
Scotland Yard	Brettspielumsetzung	Ravensburger Interactive	58	01/99
Scrabble	Denkspiel	Azur Soft	50	02/00
Shanghai Dynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
Skullcaps	Echtzeitstrategie	Ubi Soft	63	03/99
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
Sports TV: Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
Star Trek: Birth of the Federation	Rundenstrategie	Microprose	52	07/99
StarWars: Pit Droids	Denkspiel	LucasArts	68	01/00
StarWars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
Steel Panthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	60	01/99
The Outforce	Echtzeitstrategie	Pan Interactive	69	11/00
Tiny Trails	Denkspiel	Virtual X-Citement	70	07/98
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
Twisted Mind	Denkspiel	Modern Games	71	05/99
Ubik	Echtzeittaktik	Cryo Interactive	77	04/98
UEFA Manager 2000	Fußballmanager	Bubball	66	06/00
Unter schwarzer Flagge	Strategie	Hothouse	69	10/99
Venezia	Wirtschaftssimulation	Cryo Networks	62	10/00
Warbreeds	Echtzeitstrategie	RedOrb	64	04/98
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGM Interactive	69	09/98
Warhammer 40 K: Rites of War	Rundenstrategie	SSI	55	09/99
Warhammer: Dark Omen	3D-Echtzeittaktik	Electronic Arts	73	04/98
Warlords 3: Reign of Heroes	Rundenstrategie	SSG	74	09/97
Warwind2	Echtzeitstrategie	Mindscape	68	02/98
Western Front	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
Z Expansion Set (Z)	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	77	01/98
101st Airborne	Rundenstrategie	Empire	32	01/99
Ancient Conquest	Echtzeitstrategie	Hemming	38	06/00
Biing!2	Wirtschaftssimulation	Reline	27	12/99
BusinessTycoon	Wirtschaftssimulation	Stardock	36	06/00
Chartbuster	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	36	10/98
Club Manager 97/98	Fußballmanager	Attic	48	10/97
Conquest Earth	Echtzeitstrategie	Eidos	48	12/97
Corel Chess	Schach	ARI Data	40	06/98
Deo Gratias	Rundenstrategie	Cryo Interactive	41	04/99
Der Klomanager	Wirtschaftssimulation	Anvil-Soft	40	06/00
Der PlanerGold	Wirtschaftssimulation	Greenwood	45	08/98
Fighting Steel	Strategie	SSI	49	08/99
Galapagos	Künstliches Leben	Electronic Arts	50	12/97
Hattrick! Wins	Fußballmanager	Ikarion	44	12/99
Hesperian Wars	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	27	02/99
Invictus	Echtzeitstrategie	Quicksilver	45	03/00
Malkari	Rundenstrategie	Interactive Magic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	LemonLabs	41	01/99
MovingPuzzle	Denkspiel	Ravensburger Interactive	49	01/98
Operational Art of War	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
Pandoras Box	Denkspiel	Microsoft	30	10/99
Pinky and the Brain	Denkspiel	Dreamworks Interactive	39	03/99
Police Quest - SWAT 2	Echtzeittaktik	Sierra Studios	48	09/98
Puzzle Trouble	Denkspiel	Soft Enterprises	42	08/00
ran Trainer 3	Fußballmanager	United Software	49	02/00
Seven Years War	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
Shadow Watch	Strategie	RedStorm Entertainment	45	04/00
Soldiers at War	Rundenstrategie	SSI	42	06/98
South Park - Chef's Luv Shack	Denkspiel	Acclaim	36	02/00
Spunky	Denkspiel	BMS Modern Games	48	04/98
Starship Soldiers	Echtzeittaktik	Silicon Dreams	49	06/00
Terra Inc.	Strategie	Blackstar Multimedia	45	11/97
Wall Street-Tycoon	Wirtschaftssimulation	Lumis	16	06/00
WetAttack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99

Marktüberblick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick
Mit unseren Referenzprodukten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen angehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Preis ca.	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F57	04/99	DM 1.120,-	87%
ViewSonic	PT775	04/99	DM 1.049,-	82%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	04/99	DM 759,-	81%
Elsa	Ecomo Office	04/99	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	04/99	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Samsung	SyncMaster 900p	04/99	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision975	04/99	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic1996F	04/99	DM 980,-	72%

Soundkarten

CreativeLabs	SB Live! Player 1024	01/00	DM 149,-	92%
VideoLogic	SonicFury	10/00	DM 270,-	88%
TerraTec	DMXXFire1024	10/00	DM 120,-	85%
TerraTec	XLeratePro	09/99	DM 179,-	84%
VideoLogic	Sonic Vortex2	09/99	DM 159,-	84%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	DM 149,-	83%
Hoontech	SoundTrack DigitalXG		DM 179,-	81%
TerraTec	SoundSystem DMX	09/99	DM 279,-	80%
Guillemot	MaxiSoundMuse	10/00	DM 80,-	79%
Guillemot	Maxi SoundFortissimo	01/00	DM 99,-	79%

Grafikkarten

Asus	AGP-V7700 Deluxe	10/00	DM 800,-	93%
Hercules	3D Prophet IIGTS64 MB	07/00	DM 999,-	92%
Asus	AGP-V7700 Pure	07/00	DM 799,-	91%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/00	DM 799,-	90%
Elsa	Gladiac	07/00	DM 850,-	90%
Hercules	3D Prophet IIGTS32MB	07/00	DM 799,-	90%
Leadtek	WinFast GeForce2 GTS	08/00	DM 799,-	90%
3dfx	Voodoo5 5500AGP	07/00	DM 750,-	86%
Guillemot	3D Prophet DDR-DVI	02/00	DM 620,-	84%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/00	DM 680,-	84%
Elsa	ErazorX2	02/00	DM 630,-	83%
Creative	3D BlasterAnnihilatorPro	02/00	DM 550,-	83%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/00	DM 550,-	82%
Elsa	Erazor X	01/00	DM 500,-	81%
Asus	AGP-V6600 Pro64 Pure	06/00	DM 650,-	80%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	DM 499,-	80%
Guillemot	3D Prophet	12/99	DM 500,-	80%
Ati	RageFury MAXX	03/00	DM 599,-	75%
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	09/99	DM 520,-	74%
3dfx	Voodoo3 3500TV	10/99	DM 569,-	73%
Matrox	MillenniumG400MAX	09/99	DM 480,-	72%
Diamond/S3	Viper II Z200	04/00	DM 370,-	72%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	08/99	DM 479,-	72%
ATI	Rage Fury Pro	12/99	DM 389,-	71%
3dfx	Voodoo3 3000AGP	06/99	DM 329,-	71%
3dfx	Voodoo3 3000 PCI	02/00	DM 329,-	71%
Elsa	Erazor III Pro	12/99	DM 399,-	71%
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	DM 369,-	70%
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	DM 229,-	68%

Joysticks ohne Force Feedback

Microsoft	Precision Pro	02/98	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg3D Stick	11/98	DM 129,-	86%
Logitech	WingMan Extreme Digital3D	12/99	DM 79,-	83%
ACT Labs	Eaglemax	04/98	DM 89,-	81%
Thrustmaster	TopGun Platinum	03/99	DM 69,-	80%
Saitek	CyborgStick2000		DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	04/98	DM 69,-	79%
CH Products	F-16Fighterstick	04/98	DM 190,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D		DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	DM 69,-	75%
Logitech	WingManInterceptor	-	DM 99,-	74%
Boeder	CrossCheck USB	10/00	DM 70,-	74%
Fanatec	F-22Twister	-	DM 69,-	73%
InterAct	Speed Link MK27	07/00	DM 140,-	72%

Joysticks mit Force Feedback

Microsoft	SWForceFeedbackPro	11/97	DM 239,-	86%
Logitech	WingManForce	01/99	DM 199,-	86%
Guillemot	Jet LeaderForce Feedback	11/99	DM 199,-	80%
Genius	MaxFighter	09/00	DM 199,-	80%

Gamepads

Microsoft	Game Pad Pro	11/99	DM 89,-	Award, 86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	DM 115,-	Award, 82%
Logitech	WingMan GamepadExtreme	10/99	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	DM 99,-	80%
Saitek	P750	03/00	DM 69,-	80%
Gravis	GamePadPro	02/98	DM 49,-	Award, 80%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	DM 129,-	79%
Saitek	P2000	09/00	DM 99,-	78%
InterAct	HammerHeadDigital	02/00	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	02/98	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	DM 70,-	77%
Zykon	VirtualTwister	12/99	DM 79,-	77%
Creative	GamePadCobra	-	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	-	DM 99,-	76%
Logitech	WingManGamepad	-	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	08/98	DM 89,-	74%
Microsoft	SWP&P Game Pad	07/00	DM 45,-	74%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Thrustmaster	Formula ProDigital	07/00	DM 99,-	85%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	-	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	-	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	-	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	03/98	DM 149,-	74%
Saitek	R100 Racing Wheel	12/99	DM 129,-	72%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Microsoft	SW FF Wheel USB	10/00	DM 300,-	89%
Thrustmaster	Formula ForceGT	02/99	DM 349,-	83%
Guillemot	FF RacingWheel	02/00	DM 249,-	82%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	DM 279,-	82%*
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	DM 299,-	78%*
InterAct	V4FF RacingWheel	03/99	DM 249,-	69%*

Spielemäuse

Microsoft	IntelliMouseExplorer	11/99	DM 120,-	86%
Kärna	Razer Boomslang 2000	06/00	DM 199,-	83%
Logitech	MouseManWheelOptical	-	DM 100,-	82%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	06/00	DM 90,-	82%
Microsoft	IntelliMouseOptical	05/00	DM 120,-	81%
Saitek	GM1	06/00	DM 70,-	80%
Logitech	Force-Feedback-Mouse	11/99	DM 180,-	79%
Logitech	WM Gaming Mouse	06/00	DM 79,-	78%
Genius	KYE NetScrollOptical	06/00	DM 100,-	77%

* Abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen hinter der Wertung gekennzeichnet.

Kauftipps der Redaktion

Monitore (17/19 Zoll)

Referenz
Eizo FlexScan F57 (17 Zoll)



Preistipp
Taxan Ergovision 975 (19 Zoll)



Soundkarten

Referenz
Creative SB Live! Player 1024



Preistipp
Guillemot MS Muse



Grafikkarten

Referenz
Asus AGP-V7700 Deluxe



Preistipp
3dfx Voodoo3 2000



Joysticks ohne Force Feedback

Referenz
Microsoft Precision Pro

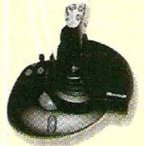


Preistipp
Saitek Cyborg Stick 2000



Joysticks mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW Force Feedback Pro



Preistipp
Guillemot Jet Leader Force Feedback

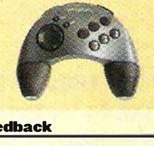


Gamepads

Referenz
Microsoft Game Pad Pro



Preistipp
Creative GamePad Cobra



Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Referenz
Thrustmaster Formula Pro Digital



Preistipp
Saitek R100 Racing Wheel



Lenkradsysteme mit Force Feedback

Referenz
Microsoft SW FF Wheel USB



Preistipp
InterAct V4 FF Racing Wheel



Spielemäuse

Referenz
Microsoft IntelliMouse Explorer



Preistipp
Microsoft IntelliMouse with IntelliEye



Hotlines

Hersteller	Webadresse	Hotline-Nummern
3Com	www.3com.de	(089) 25 00 00
3dfx	www.europe.3dfx.com	(01805) 17 76 17
Abit	www.abit.nl/german	(0031) 7 73 20 44 28 (Amor)
Acer	www.acer.de	(0800) 2 24 49 99
Act Labs	www.actlab.com	(0541) 12 20 65 (Profisoft)
Adaptec	www.adaptec-europe.com	(089) 4 56 40 60
AMD	www.amd.de	(089) 45 05 30
AOpen	www.aopencom.de	(01805) 55 91 91
Asus	www.asuscom.de	(02102) 9 59 90
Ati Technologies	wwwati.com	(089) 66 51 50
A-Trend	wwwa-trend.com	(0031) 2 43 78 88 09
AVM	wwwavm.de	(030) 3 97 60
Aztech Labs	wwwaztech.de	(06145) 95 25
Boeder	wwwboeder.de	(06196) 90 36 00
Brother	wwwbrother.de	(01805) 00 24 90
Canon	wwwcanon.de	(02151) 34 95 55
CH Products	www.chproducts.com	(0541) 12 20 65 (Profisoft)
Compaq	www.compaq.de	(01803) 22 12 21
Creative	www.creative.com	(0130) 81 51 01
Cyrix	wwwcyrixcom	(0130) 81 38 39
Daewoo	www.daewoo.de	(06033) 9 69 10
Dell	www.dell.de	(01805) 22 44 65
DFI	www.dfi.com	(0421) 5 65 68 11
Diamond/S3	www.diamondmm.de	(08151) 26 63 30
Eizo	www.eizo.de	(02153) 73 30
Elsa	www.elsa.de	(0241) 60 60
Endor Fanatec	www.endor.de	(0871) 9 22 10
Epox	www.elito-epox.de	(09241) 9 91 70
Epson	www.epson.de	(01805) 23 41 50
FIC	www.fica.com	(0241) 94 98 40
Fujitsu-Siemens	www.fujitsu-siemens.de	(0821) 80 40
Fujitsu	www.fujitsu.de	(089) 32 37 80
Gateway 2000	www.gateway2000.de	(0800) 1 82 52 65
Genius	www.kye.de	(02173) 97 43 21
Gigabyte	www.gigabyte.de	(040) 25 33 04 10
Guillemot	www.guillemot.de	(09122) 88 60
Haudenlukas.de	www.haudenlukas.de	Reiner Onlineshop
Hauppauge	www.hauppauge.de	(02161) 69 48 80
Hewlett Packard	www.hewlett-packard.de	(0180) 5 32 62 22
Highscreen	www.vobis.de	(0190) 78 77 76 (2,40 DM/Min.)
Hitachi	www.hitachi-eu.com	(0211) 5 28 30
Hoontech	www.hoontech.com	(07152) 39 88 80
Hyundai Electronics	monitor.hei.co.kr	(06142) 92 12 73
IBM	www.ibm.de	(01803) 31 32 33
Iiyama	www.iiyama.de	(0800) 1 00 34 35
Intel	www.intel.de	(089) 99 14 30
Interact/Jöllenbeck	www.interact-europe.de	(01805) 12 51 33
Iomega	www.iomega.com	(0130) 82 94 46
Kyocera	www.drucker.kyocera.de	(0800) 1 87 18 77
Labtec	www.labtec.com	(0811) 99 71 30
Lexmark	www.lexmark.de	(0800) 5 39 62 75
LG Electronics	www.lge.de	(021) 54 49 20
Logitech	www.logitech.de	(089) 89 46 70
Matrox	www.matrox.de	(089) 6 14 47 40
Maxdata/Belinea	www.maxdata.de	(02365) 95 20
Maxtor	www.maxtor.com	(089) 9 62 41 90
Microsoft	www.microsoft.de	(089) 3 17 60
Miro Displays	www.miro.de	(06102) 3 66 70
Mitsubishi	www.mitsubishi.de	(02102) 48 67 70
Mitsumi	www.mitsumi.de	(02131) 9 25 50
Motorola	www.motorola.de	(0611) 3 61 10
MSI Computer	www.msi-computer.de	(069) 40 89 30
NEC	www.necd.de	(089) 96 27 40
Nvidia	www.nvidia.com	(001408) 6 15 25 00
Oki	www.oki.de	(0211) 5 26 60
PC Spezialist	www.pcspezialist.de	(0521) 9 69 62 00
Pearl	www.pearl.de	(07631) 36 00
Philips	www.philips.de	(01805) 35 67 67
Pioneer	www.pioneer.de	(02154) 91 30
Plextor	www.plextor.com	(00322) 7 25 55 22
QDI Legend	www.qdi.nl/german	(040) 61 13 53 16
QMS	www.qms-gmbh.de	(089) 6 30 26 70
Quantum	www.quantum.com	(069) 9 50 76 70
Quickshot	www.quickshot.com	(04181) 88 92 (Verkosoft)
Saitek	www.saitek.de	(089) 5 46 75 70
Samsung	www.samsung.de	(01805) 12 12 13
Seagate	www.seagate.de	(089) 14 30 50 00
Shuttle	www.spacewalker.com/german	(04121) 47 66
Sony	www.sony.de	(069) 13 88 80
Soyo	www.soyo.de	(0441) 20 91 00
Targa (Actebis)	www.targa.de	(01805) 82 74 27
Taxan	www.taxan.de	(0201) 7 99 04 00
Tekram	www.tekram.de	(02102) 3 02 80
Teles	www.teles.de	(030) 3 99 28 00
TerraTec	www.terratec.de	(02157) 8 17 90
Thrustmaster	www.thrustmaster.com	(09122) 88 60
Trust	www.trust.com	(0800) 0 08 78 78
VIA Tech	www.viatech.com	
VideoLogic	www.videologic.com	(06103) 9 34 70
Viewsonic	www.viewsonic.de	(02154) 9 18 80
Western Digital	www.westerndigital.com	(089) 9 22 00 60
Wortmann Terra	www.wortmann.de	(05744) 94 40
Yamaha	www.yamaha.de	(04101) 30 30
Zykon	www.zykon.com	(06162) 91 40 72
Zyxel	www.zyxel.de	(01805) 21 32 47

Rossis Rumpelkammer

Illustration: Fred Harper

SPINNE

Moinsen Rainer!

Ich fass mich mal kurz, um dir Arbeit zu sparen: Eine Spinne hat acht Beine, und keine sechs, welches ganz dreist bei dem *Moorhuhn 2*-Test in der letzten Ausgabe behauptet wurde! Sie ist doch kein Insekt!! Danke für die Aufmerksamkeit und schöne Grüße an den Redakteur, der wohl im Biounterricht geschlafen hat,

Smiley

Das ist uns jetzt aber echt peinlich. Im Eifer der schriftstellerischen Inspiration wurden offenbar elementare Grundkenntnisse des Biologieunterrichtes verschüttet. Ich bitte vielmals um gnädige Nachsicht. Der Verantwortliche wurde kräftig an den Ohren gezogen, erhielt einen Auffrischungskurs und wurde gezwungen, einschlägiges Anschauungsmaterial eingehend zu studieren. Ich bin mir sicher, dass so ein Lapsus nie wieder vorkommen wird.

ANFRAGE

Hi,

ich finde euer Magazin echt toll; es ist sehr übersichtlich und ausführlich geschrieben. Demnächst möchte ich meine eigene Homepage aufmachen und habe mir überlegt, eine Tipps- und Tricksseite von Spielen mitzuveröffentlichen. Verstößt dies gegen das Urheberrecht oder Ähnliches? Und wie kann ich das umgehen?

AliAs110

Denk doch mal nach: Ein Zeitschriftenverlag unterhält einige Redakteure

Ich gebe freiwillig zu, dass ich *Big Brother* eigentlich nicht mochte und für ein geschickt verpacktes Schlafmittel hielt. Eine wahrlich teuflische Idee! Denn im Tiefschlaf (in die mich bisher jede Folge nach spätestens 15 Minuten versetzt hat) ist das Unterbewusstsein viel besser für die Werbebotschaften aufnahmefähig, da die Ratio als kontrollierende Instanz ausgeschaltet wurde. Das haben die Jungs wirklich gefickt eingeschädelt und der Plunder, den ich nach solchen Nächten immer zu kaufen pflege, wird schon zu irgendetwas gut sein. In der neuen Staffel kann ich aber über weite Strecken hinweg bei Bewusstsein bleiben, was ich nicht zuletzt Harry zu verdanken habe. Endlich wohnt in diesem Container ein Mensch, der mir keine Kopfschmerzen macht, weil ich mir immer wieder mit der flachen Hand auf die Stirn hauen muss. Ich finde Harry gut – na ja ... relativ gut jedenfalls.

Die erschreckende Wahrheit über Harry erfahrt ihr auf Seite 228

und investiert sehr viel Zeit und Geld, um diese Tipps und Lösungen erstellen zu lassen. Dann freut es diesen Verlag natürlich ganz besonders, wenn jemand diese Lösungen so gut findet, dass er sie ebenfalls zur Verfügung stellen möchte. Im Ernst: Hierbei handelt es sich um ein Produkt, dass der Verlag verkaufen will – nicht verschenken. Du solltest also nicht ungefragt diese Texte, Inhalte und Bilder einfach verwenden. Aber wenn es sich bei deiner Homepage um eine private, nicht kommerzielle Seite handelt, ist es unter bestimmten Voraussetzungen schon möglich, dass wir dir dazu eine Genehmigung erteilen. Die genauen Bedingungen kannst du gerne per Mail erfragen.

SPONSORING

Hallo liebe PC Games Redaktion,

ich wollte fragen, ob ihr mir nicht einen PC sponsern könntet (ich weiß, es klingt irgendwie unverschämt). Also, ich bin 14 Jahre alt und ein riesiger Fan von eurer Zeitschrift, doch leider kann ich kein einziges Spiel gut spielen, weil ich keinen neuen PC habe. Es wäre echt nett! Bitte tut alles in eurer Macht stehende.

Adios Moritz Schmidt

PS.: Ich könnte auch Spiele für euch testen, dann habt ihr meine Meinung.

Ich kann dich beruhigen. Es klingt nicht irgendwie unverschämt – es ist irgendwie unverschämt. So bedauerlich ich es finde, dass du keinen neuen PC hast, sehe ich leider keine Möglichkeit dir zu helfen. Man mag meinem Chef nachsehen, dass er diese Zeit-

Könnte ich bestraft werden? fragt Dominik

schrift primär nur macht, um Geld zu erwirtschaften. Seine soziale Ader versagt jedoch kläglich beim Sponsoring unbekannter Leser. Dein freundliches Angebot, Spiele für uns zu testen, kann in dem Zusammenhang auch nicht gewertet werden, weil wir ja genau dazu schon fest angestellte Redakteure haben. Darf ich dir an dieser Stelle einmal das Wort „Sponsoring" erklären? Man bezahlt jemanden, damit er Werbung macht und viele Leute auf das betreffende Produkt aufmerksam gemacht werden. Wie viele Leute sehen denn dann den PC mit unserem Logo? Bei 1 bis 200 Personen/Monat würde uns ja (auf den Einzelnen umgerechnet) ein Sponsoraufnäher auf Schumis Mütze billiger kommen!

FONDUE

Hi Rossi,

ich habe zwei Fragen. Die erste: Wieso müssen Schweizer für das gleiche Heft mehr bezahlen als Deutsche? Und die zweite: Wieso kommt euer Heft in letzter Zeit so unregelmäßig raus, beim letzten Heft hatte ich das Gefühl, dass es gar nicht mehr kommt. Sonst habe ich nur noch eins zu sagen: du bist super, das Heft wäre ohne dich nur halb so gut.

Gruss: Bernhard

Warum unser Heft in der Schweiz so lange unterwegs ist, entzieht sich meiner Kenntnis. Wir liefern für Deutschland, Österreich und die Schweiz am selben Tag aus. Wie die eidgenössischen Verbindungswege

Eine Spinne hat acht Beine belehrt uns Smiley

funktionieren, kann an dieser Stelle nur erraten werden, da ihr mit diesbezüglichen Informationen sehr sparsam umgeht. Die Sache mit dem Preis ist sehr schnell erklärt. Franken und DM werden 1:1 übernommen. Das tun nicht nur wir – das ist allgemein üblich. Schon dadurch ergibt sich ein etwas höherer Preis, der durch die höheren Transportkosten noch zusätzlich verteuert wird. Das mag nun nicht die komplette Differenz erklären. Aber kannst du mir erklären, warum Toblerone in der Schweiz deutlich billiger ist als bei uns, während der Besuch beim Zahnarzt (welcher nach dem Genuss dieses Kieferbrechers erschreckend oft nötig ist) bei uns deutlich kleinere Löcher in das Budget reißt als bei euch?

RAUBKOPIE

Hi Rainer,

ich hab 'ne Frage: Ich habe über eBay ein Spiel ersteigert. So weit, so gut. Aber dann habe ich von dem Verkäufer im Nachhinein erfahren, dass es eine (Raub-)Kopie ist, wovon ich überhaupt nicht begeistert war, und ich sagte ihm, er könne das Spiel behalten, und er solle mir mein Geld wieder überweisen. Jedoch schickte er die Spiele. So, jetzt hab ich hier ein paar Raubkopien liegen und wenn man mal bedenkt, dass ich 44 Mark für drei Raubkopien ausgegeben habe – na ja. Und außerdem finde ich es total ****, dass es solche Typen gibt, die Raubkopien übers Internet versteigern/verkaufen, denn er hat in der Auktion auch nicht (ausreichend) darauf hingewiesen. Und nun möchte ich von dir wissen, was ich machen kann/soll, damit der Typ drankommt. Soll ich ihn anzeigen soll ich es an die betreffenden Firmen weiterleiten? Und weiter: Wenn ich irgendetwas gegen ihn unternehme, könnte ich bestraft werden, weil ich Raubkopien gekauft habe? Oder soll ich es ihm einfach zurückschicken und mein Geld zurückverlangen?

MfG Dominik

Nehmen wir mal an, es ist genauso geschehen, wie du es geschildert hast. Ich würde dir an dieser Stelle raten, vor allem den Betreiber der Auktion zu benachrichtigen. Bei der Fülle an Angeboten, kann es schon vorkommen, dass ein schwarzes Schaf übersehen wurde. Wenn du mich fragst, solltest du die Spiele auf jeden Fall zurückschicken, um dich nicht mit strafbar zu machen. Dein Geld kannst du natürlich zurückfordern. Zudem wäre ein Kaufvertrag mit illegalen Inhalten eh unwirksam. Ich kann mir nicht vorstellen, dass sich der Vertragspartner auf juristische Schwierigkeiten einlassen will und dein Geld wird er dir ziemlich sicher zurückerstatten.

PROZENTRECHNUNG

Hi PCG-Team,

ich hab da mal ne Frage:

Wie geht eure Prozentwertung eigentlich weiter, wenn ein Spiel 100% hat, und dann kommt ja auch noch *Black & White*, dass meiner Meinung nach alle Rekorde (und auch die Prozentskala) sprengen wird? Ihr bewertet weiter von 100 bis 110%?

Mit freundlichen Grüßen
Stefan Girlich

Ganz sicher wird auch ein Black & White nicht die Prozentskala sprengen. Sollte ein Spiel 100% bekommen, bedeutet das ja, dass es perfekt ist und zum gegenwärtigen Zeitpunkt nicht besser zu machen ist. Natürlich ist das kein Maß, welches für jetzt und alle Ewigkeiten gültig ist. Spiele, die uns vor fünf Jahren die Freudentränen in die Augen trieben, sind heute sicherlich nicht mehr Stand der Dinge – zumindest in puncto technische Ausführung. Insofern muss eine Wertung ja auch immer in einem bestimmten, zeitlichen Rahmen gesehen werden.

WERBEBOTSCHAFT

Gegrüßet seist du Herr,

ich hab mal eine Frage an dich. Sicher kennst du den TV-Spot von Audi, in welchem ein Motorradfahrer einen anderen grüßt und dann in den Audi steigt. Aber wieso ist es ihm dann erlaubt, im Auto den anderen Biker zu grüßen. Ich hoffe, du kannst mir die Frage beantworten. Wenn du auch der Meinung bist, man sollte diesen Spot umgestalten (Schöne Frauen auf Bikes grüßen usw.) bin ich gerne behilflich.

Ciao Rainer, Rasti

Ich habe mit der Frage des richtigen Grüßens offensichtlich ein Thema ange-

Es klingt irgendwie unverschämt erkennt Moritz

schnitten, dass ich nicht mehr so schnell loswerde. Ich bin also selber schuld. Nun zu deiner Mail: Soll ich dir den Spot wirklich erklären? Der Typ grüßt doch nur, weil er

vergessen hat, dass er in einem Auto sitzt. Was weiss ich, welche toxischen Dämpfe aus der Beschichtung des Armaturenbretts ihm da das Hirn vernebelt haben. Ich habe noch nie einen Audi geschnüffelt und werde es aus Rücksicht auf meine Fahrtüchtigkeit auch nicht tun. Aus dieser Sicht ist der Spot auch sehr bedenklich. Wenn der Typ aus dem Audi steigt und den Seitenständer ausklappen will, mag das ja noch lustig wirken. Richtig gefährlich wird es jedoch erst, wenn er (wie mit dem Krad durchaus üblich und minder gefährlich) bei einem Überholvorgang eine dritte, räumlich

Wieso müssen Schweizer mehr bezahlen?

will Bernhard wissen

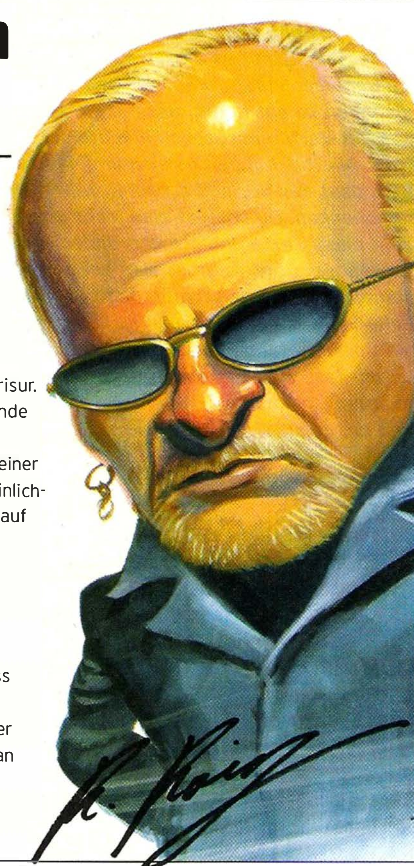
eigentlich nicht vorhandene, Spur eröffnen will oder versucht, die in Kurven lebensrettende Hinterradbremse zu betätigen. Deine Mail hat uns die Augen geöffnet und ich stelle für den Audi-Spot einen Antrag auf Indizierung.

Rainers Einsichten

Harry - ich stehe hinter dir. Das ist mir auch wesentlich lieber als umgekehrt.

Fortsetzung von Seite 226

Dass Harry eine Goldwing fährt (in Bikerkreisen wird dieses Ding nur als Kampfstern Galactica bezeichnet), lasse ich ihm ja unter Umständen noch durchgehen. Biker sind ja berühmt für ihre Toleranz. Mir ist zwar nicht bekannt, warum an diesem Auto zwei Räder vergessen wurden, aber vielleicht will Harry ja gar nicht Motorrad fahren? Etwas gewundert hab ich mich nur über seine Frisur. Dieser Vokuhila (vorne kurz, hinten lang) war ja schon Ende der 80er megapeinlich. Tagelang quälte mich die Frage, warum ein Mann mit untadeligem Geschmack bezüglich seiner Garderobe (Lederklamotten, Tattoos) diese gebürstete Peinlichkeit auf seinem Haupt duldet. Als ich mir seinen Lebenslauf angesehen habe, fiel es mir dann wie Schuppen aus den Haaren. Der Mann hat sechs Kinder! Kein Wunder, dass er keine Zeit hat, sich einen richtigen Friseur zu suchen und darum zum Haare schneiden nur nach nebenan, in den örtlichen Hundesalon, geht. Ein Mann mit sechs Kindern kann auch unmöglich noch andere Hobbys haben. Da muss ich mich doch fragen, wie ein Typ wie Harry die Zeit im Container durchstehen will - so ganz ohne seine Frau. Oder hat er eventuell schon eine Lösung gefunden? Sein Griff an die Sitzfläche eines (mehr oder weniger) männlichen Mitbewohners hat mich da sehr erschreckt. Harry - ich mach mir Sorgen um dich. Halt durch, tu uns das nicht an!



DVD

Tach,

ich will mir bald ein DVD-Laufwerk zulegen. Aber ein Freund von mir meint, dass wenn man ein DVD-Laufwerk längere Zeit nur mit CDs füttert, kann es dazu kommen, dass das Laufwerk erst kaum noch DVDs liest, dann gar keine (DVD) mehr und zum Schluss auch keine CDs mehr. Stimmt das?

Schon im Voraus vielen Dank für eure Arbeit: Tobias

So etwas kann natürlich nur vorkommen, wenn so ein DVD-Laufwerk vernachlässigt wird. Du solltest ihm also immer die Aufmerksamkeit geben, die es auch verdient. Wenn es ein Problem mit dem Lesen einer CD hat, musst du Verständnis für seine Lage zeigen und ihm deutlich machen, dass du auch in solchen Zeiten immer für es da bist. Natürlich darfst du nie mit neueren, besseren DVD-Laufwerken liebäugeln, oder deinem alten Laufwerk seinen Preis vorhalten. So wird es dir viele Jahre lang treue Dienste leisten und mit dir durch CD und DVD gehen. Aber mal im Ernst: Was dein Freund da behauptet ist natürlich purer Unfug. Nichts ist deinem DVD-ROM so egal, wie die Art des zu lesenden Datenträgers.

HACKER

Hi!

Ich hab neulich ein paar gehackte Spiele bekommen und fand die meisten gar nicht schlecht. Doch da es viele N64-Spiele nicht für den PC gibt, wollte ich einfach mal so einen Emulator ausprobieren. Daraufhin lud ich mir den ULTRAhle herunter. Noch einige Spiele und es konnte losgehen – dachte ich zumindest. Denn obwohl ich alles nach Anleitung gemacht habe, blieb der Bildschirm weiß und unten links liefen irgendwelche Zahlen ab. Auf Diskussionsforen im Internet suchte ich nach Lösungen, stieß aber bloß auf Leute, die dasselbe Problem hatten. Ich hoffe du kannst mir helfen!!

Tschau Colve

Sich mit einem Rat in dieser Sache an mich zu wenden, ist eine gute Idee. Nichts tu ich lieber als euch zu helfen, gegen das Gesetz zu verstoßen. Dass ich mich juristisch dann der Mithilfe schuldig machen würde, ist ja nicht weiter wichtig – so was tu ich ja gern für dich. Leider verfüge ich

Ich möchte eine eigene Homepage aufmachen

droht AliAs110

diesbezüglich über keinerlei Erfahrung und ich kann dir nur den Rat geben, dich wie immer beim Hersteller des Produktes und dessen Hotline zu erkundigen. Ach? Der Hersteller ist nicht bekannt und hat auch keine Hotline? Ja, du lernst somit gerade einen wichtigen Unterschied zwischen gekaufter und gestohlener Software. Jungs – tut mir doch bitte endlich den Gefallen und verschont mich mit diesen und ähnlichen bescheuerten Anfragen.

OPTISCHES

Hallo Rossi,

ich hab da mal 'ne Frage zu euren Fotos. Habt ihr einen neuen Fotografen, oder habt ihr euch alle seit dem letzten Monat so verändert? Beim Stangl muss ich sagen: Er hat sich am wenigsten verändert (und das ist auch gut so), aber zum Beispiel Herr Kreiss ist nicht mehr wieder zu erkennen (auch das ist positiv). Jedoch ähnelt Herr Weidhase jetzt - meiner Meinung nach - einem Sträfling. Was ist da los?

Dein Karti

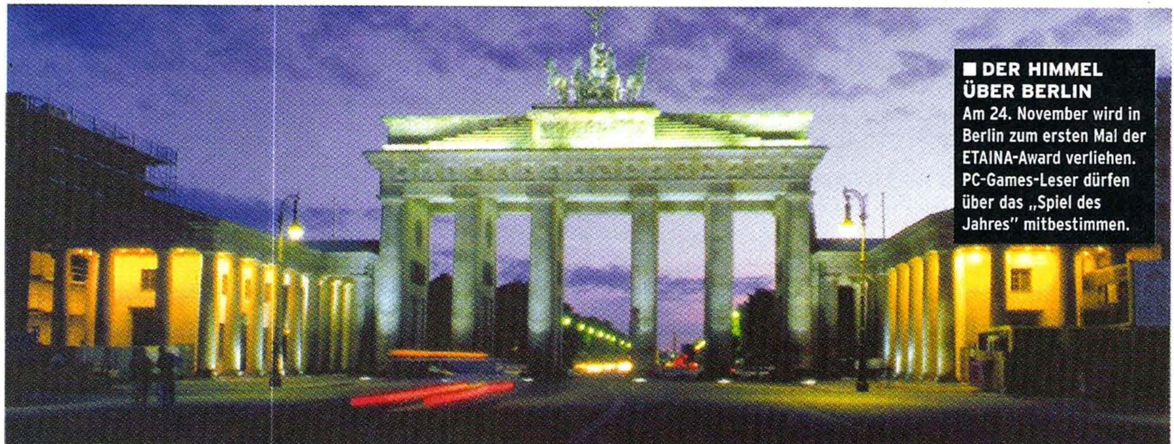
Es ist immer wieder erstaunlich, über was sich unsere Leser so ihre Gedanken machen. Dass du das optische Erscheinungsbild der Herren Stangl und Kreiss billigst, freut uns natürlich, auch wenn mir mein ästhetisches Empfinden etwas anderes sagt. Das bezieht sich natürlich nur auf Herrn Kreiss. Niemals würde ich die blendende Erscheinung des Herrn Stangls anzweifeln, die dem eines Robert Redford in nichts nachsteht. Dass Herr Stangl mein Vorgesetzter ist, hat damit natürlich nichts zu tun. Unser guter Florian sieht aus wie ein Sträfling? Hast du überhaupt eine Ahnung, wie viel Arbeit es gekostet hat, ihn für dieses Bild zu schminken, auszuleuchten etc.? Jedoch, der coole Sträflingslook kommt nur von der top modischen Fleischmütze, die der Florian zu tragen pflegt. Als Taucher hilft ihm diese Frisur natürlich auch, den Strömungswiderstand seines dezenten Bauchansatzes auszugleichen.

Leser fragen PC Games antwortet

Fragen? Anregungen? Kommentare?

Wir freuen uns, von Ihnen zu hören: Schreiben Sie an

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail:
leserbrief@pcgames.de



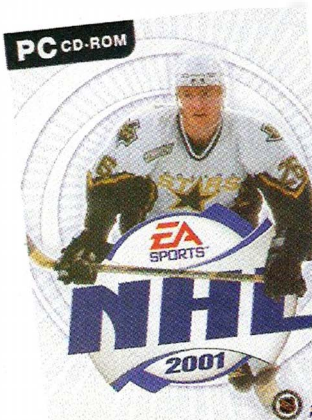
■ DER HIMMEL ÜBER BERLIN Am 24. November wird in Berlin zum ersten Mal der ETAINA-Award verliehen. PC-Games-Leser dürfen über das „Spiel des Jahres" mitbestimmen.

ETAINA 2000

Ich finde es sehr positiv, dass ihr uns Lesern die Möglichkeit gebt, an der Abstimmung zum „Spiele-Oscar" teilzunehmen. Aber warum sind die Systeme (PlayStation, Dreamcast, PC usw.) gemischt? Und wo kann man Eintrittskarten für diese Veranstaltung bestellen?

Silke Kamps, per E-Mail

Eine Aufsplittung nach Plattformen hätte zu einer Versechsfachung der 16 Kategorien (bestes Rennspiel, beste Musik etc.) geführt. Zudem erscheinen viele Spiele – etwa die FIFA-Serie von EA Sports oder Final Fantasy 8 – mittlerweile auf mehreren Plattformen. Bei der ETAINA-Verleihung werden – ähnlich wie beim Oscar oder den MTV-Awards – nur geladene Gäste aus der Spielebranche anwesend sein, darunter viele prominente Spieledesigner. PC Games berichtet in einer der nächsten Ausgaben exklusiv von dieser Veranstaltung.



■ FLACHGELEGT Electronic Arts gehört neben Infogrames zu den Pionieren bei der Umstellung auf DVD-Hüllen.

Die volle Packung

Zu eurem Artikel bezüglich der neuen DVD-Verpackungen: Ich habe mir gestern *NHL 2001* gekauft und habe mich zunächst etwas über die ungewöhnliche Hülle gewundert. Inzwischen finde ich die neue Packung aber äußerst praktisch. Einzig das doch recht dünne Handbüchlein nervt ein bisschen. Dennoch wünsche ich mir, dass künftig alle Spiele in dieser Form verkauft werden.

Christian Krause, Chemnitz

Alarmierende Wertung

Ich finde, dass *Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2* eine viel zu hohe Wertung im Gegensatz zu *Sudden Strike* bekommen hat. Das, was *C&C4* zu bieten hat, ist ja wohl lächerlich. Die KI ist aus dem Mittelalter und die Grafik erst recht. *Sudden Strike* ist mindestens zehn Mal besser als *C&C4*, deswegen sollte *C&C4* eine Wertung von höchstens 77% bekommen. Jeder, der *Sudden Strike* gespielt hat, wird mir zustimmen, dass das Spiel wirklich eine Sensation ist.

Sebastian Baum, Burgdorf

Für ein Spiel der legendären C&C-Reihe hat Alarmstufe Rot 2 eine peinlich niedrige Wertung (81 %) kassiert – und zwar genau aus den im Leserbrief genannten Gründen. Kein anderes Spielemagazin hat Alarmstufe Rot 2 so konsequent heruntergestuft. Eine höhere Wertung für Sudden Strike (84 %) können wir im Vergleich zu noch besseren Strategiespielen wie Age of Empires 2 oder Earth 2150 allerdings nicht vertreten.

Eine runde Sache

Ich gratuliere euch nachträglich zum Geburtstag, möchte euch aber vor allem ein riesiges Lob für eure DVD-Ausgabe aussprechen: Die Extras und Specials, die gute Videoqualität – einfach alles super!

Kilian Ullmann, Weimar

Ich habe mir heute die PC-Games mit DVD gekauft und muss sagen, dass ich begeistert bin. Die Qualität und Quantität der Videos hat mich einfach umgehauen. Auch die zusätzlichen Demos und Add-Ons



KEINE ZUKUNFTSMUSIK Die DVD-Ausgabe gibt's ab sofort Monat für Monat am Kiosk.

haben mich davon überzeugt, dass ihr mit der DVD-Ausgabe den richtigen Weg in die Zukunft geht. Ganz toll finde ich auch die Karton-Hülle, in der ich meine DVDs nun übersichtlich und Platz sparend aufbewahren kann. Mit diesem Format habt ihr einen neuen Abonnenten gewonnen. Macht weiter so.

Carsten Lehmann, Wetter

Solange es keine „richtigen" DVD-Spiele gibt, mag ich mir kein DVD-Laufwerk kaufen. Allerdings habe ich einen DVD-Player an meinem Fernseher angeschlossen. Kann ich dann mit der DVD-Ausgabe von PC Games trotzdem was anfangen?

Andreas Wagner, Kulmbach

Wer kein DVD-Laufwerk in seinem PC eingebaut hat, kann sich auf seinem Fernsehgerät ausschließlich die Videoreportagen in erstklassiger Qualität anschauen.

Seit über drei Jahren habe ich ein Abo der PC Games mit zwei CD-ROMs. Jetzt habe ich mir spaßeshalber die DVD-Version am Kiosk geholt und bin schlichtweg begeistert. Jetzt meine Frage: Kann ich mein Abo auf DVD umstellen?

Peter Asch, Ludwigshafen

Ja, das ist problemlos möglich. Wenden Sie sich einfach an den PC-Games-Abo-Service (siehe Impressum). Die Kosten für ein Abo der CD- und DVD-Ausgabe sind identisch. Und: Sie verpassen kein Heft!

Die Tatsache, dass seit der letzten Ausgabe einige Demos wie z.B. *Blair Witch Project* nur auf DVD zu erhalten sind, ist schlicht und ergreifend unverschämt. Ich finde es dreist, dass einige Demos nur Lesern mit entsprechender Hardware (sprich: DVD Laufwerk) vorbehalten bleiben.

Manuel Grundmann, per E-Mail

Dass wir auf die DVD zusätzliche Demos packen, liegt schlichtweg daran, dass hier mehr Speicherplatz zur Verfügung steht. Die DVD-Besitzer würden sich zu Recht beschweren, wenn wir das neue Medium nicht voll ausnutzen würden. Dennoch werden wir natürlich auch weiterhin die beiden CD-ROMs – mit zusammen über 1,2 Gigabyte – bis zum letzten Byte für Demos, Patches, Tools, Videoreportagen usw. nutzen.

Anziehend

Wo kann man eigentlich das *Star Trek: Voyager – Elite Force*-T-Shirt kaufen (falls man es nicht gewinnt)?

Matthias Heilmann, Wuppertal

Die todschicken T-Shirts wurden uns von Activision eigens für das Gewinnspiel zur Verfügung gestellt. Käuflich erwerben kann man sie allerdings nicht. Pressesprecher Markus Wilding: „Wir dürfen nur Promotionprodukte zu diesem Titel machen und haben nicht die Lizenz für T-Shirts und andere Merchandising-Artikel".



■ FASZINIEREND
Das PC-Games-Preisausschreiben ist eine der raren Gelegenheiten, um ein Original Elite-Force-T-Shirt abzustauben.

INSERENTEN

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
Computec Media, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service
PC Games
Abo-Betreuung
74168Neckarsulm

Abo-Telefon: 01805 / 95 95 06 (0.24 DM/Min.)
Abo-Fax: 01805 / 95 95 13 (0,24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

Service-Tel.: 0911/2872-150 (13.00 - 17.00 Uhr)
Service-Fax: 0911/2872-250

[Vorstand]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Niels Herrmann, Oliver Menne

[Redaktion]
Chefredaktion: Petra Maueröder, FlorianStangl (V.i.S.d.P.)
E-Mail: leserbrief@pcgames.de

Redaktion Deutschland: Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Harad Wagner, Daniel Kreiss, Georg Valtin (Volontär), Sascha Piling (Assistenz)
E-Mail: rossi@pcgames.de

Textchef: Michael Ploog

Redaktion Hardware: Bernd Holtmann

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer(Leitung)
Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung), Bernd Holtmann,Silke Menne, Peter Gunn, Thorsten Seiffert, Stefan Weiß, Lars Geiger.Andreas Krumme

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Petra Dittrich-Hübner. Roland Gerhardt, Paul Krügel (Azubi), Gisela Müller,Christina Sachse, Simon Schmid

Titelgestaltung: Gisela Müller

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskriptenjeder Artgibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in denvonder Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträgersind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen. ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler. diedurchdie Benutzung deraufden Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programmestellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

[ANZEIGENKONTAKT]

Anzeigenkontakt:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911/28 72 345
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) -141

Anzeigenberatung:
Jens Klüver -348
Wolfgang Menne -144
Ina Schubert -346
Michael Wamser -245

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140

Anzeigenmarketing, Leserdaten:
Claudia Rudolph -143
Anja Krauß -345

Anzeigengrafik:
SabineKlier -138
Kirsten Krümmel -138

Controlling:
Susanne Szameitat -142

Preisliste: Es gelten die Mediadaten Nr.13 vom 1.10.1999, Anforderung über Anja Krauß (-345).

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeitder Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichungvon Anzeigen setzt nichtdie Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. SolltenSie Beschwerden zu einem unsererAnzeigenkunden, seinen Produklen oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, unsdies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICESGmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

[Verlag]
Computec Media
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Verlags- und Geschäftsleitung: Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

[Vertrieb]
Gong VerlagGmbH

[Abonnement]
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-). Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

PC Games Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805 / 95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805 / 95 95 13 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
LeserserviceGmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD .... ÖS 900,-
PC Games DVD .... ÖS 900,-
PC Games Plus .... ÖS 1.435,-

Druck:
heckelGmbH,ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN-und Vertriebskennzeichen:

PC Games	CD	Plus	Magazin
ISSN	0957-7810	1432-24Bx	0946-6304
VKZ	812782	841783	883361

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

PC ACTION
PSG
N-ZONE
SEGA Magazin
PLAYZONE
MEGA FUN
GAMES AND MORE
MCV Markt für Computer- & Videospiele

Mitgliedder Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2000
268.833 Exemplare

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase für den Schnappschuss des Monats November?



GEHT RUNTER WIE ÖL Auf der Anno-1503-Party war auch ein OPEC-Vertreter zu Gast, der nicht nur harte US-Dollar akzeptierte.

Johannes Schalk aus Erlangen schlägt mit seiner preiswürdigen Schnappschuss-Einsendung einen recht ungewöhnlichen Weg vor, um die hohen Spritpreise zu kompensieren. Und wenn Ihnen ein mindestens genauso lustiger Spruch für unseren neuesten Schnappschuss einfällt, können Sie wie Herr Schalk ein großes Spielepaket gewinnen.

Gewinn-Hotline: 0190-085869 (DM 1,21/Minute)
Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21
D-90429 Nürnberg
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 17. November 2000. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



MOORHUHN-PRESSESPRECHER Tom Putzki vor dem berühmten Nürnberger Ehekarussell.

PC Games 1/2001

ERSCHEINUNGS-TERMIN Die PC Games 1/2001 erscheint am 06. Dezember 2000

Alle Angaben ohne Gewähr. Kurzfristige Terminverschiebungen seitens der Hersteller können zu Änderungen führen.



Monkey Island 4

Welcher wilde Affe mag die LucasArts-Entwickler gebissen haben, dass sich die vierte *Monkey Island*-Episode ein weiteres Mal verschoben hat? Offizielle Begründung: Feinschliffarbeiten an Synchronisation und Übersetzung vereitelten den ursprünglich geplanten Test. Und weil es sich bei Wortwitz und Sprachausgabe um ausgesprochen sensible Aspekte eines Comedy-Adventures handelt, erfolgt das Entern der Festplatten erst in PC Games 1/2001. Einstweilen sollten Sie die spielbare Demo-Version auf der aktuellen Heft-CD/-DVD ausprobieren und sich ein eigenes Urteil über die doch recht ungewöhnliche 3D-Grafik und die *Grim Fandango*-Steuerung bilden.



■ WIEDERSEHEN MIT FREUNDEN Guybrush, Elaine und LeChuck gehören zur Starbesetzung des neuesten LucasArts-Adventures.

FIFA 2001

Das derzeit durchaus ansehnliche Gekicke der deutschen Equipe macht wieder Lust aufs runde Leder. Nach dem grandiosen *NHL 2001* steht pünktlich zu Weihnachten die 2001-Version der *FIFA*-Serie auf dem Programm. Wenn die Screenshots tatsächlich 1:1 aus dem Spiel stammen, dürfen sich Fußballfans auf ein wahres Dribbelfest gefasst machen.

Die Siedler 4

Womit siedelt sich's besser im Weihnachtsurlaub – mit den *Völkern* oder der vierten *Siedler*-Generation? Die PC-Games-Crew hat beide Aufbaustrategie-Neuheiten ausführlich gespielt und nennt Ihnen den Redaktionsfavoriten, der in den Kategorien Grafik, Steuerung, Missionsdesign und Multiplayer am besten abschneidet.

Großer Jahresrückblick

Diablo 2, Grand Prix 3, Die Sims, Deus Ex, Baldur's Gate 2 – ein exquisiter Spiele-Jahrgang neigt sich dem Ende zu. Wir nennen Tops und Flops, stellen witzige Kuriositäten vor und beleuchten peinliche Skandale. Damit Weihnachten mangels Geschenken nicht ausfallen muss, bringt der stellvertretende Nikolaus Rosshirt zudem wertvolle Preise unters Volk.



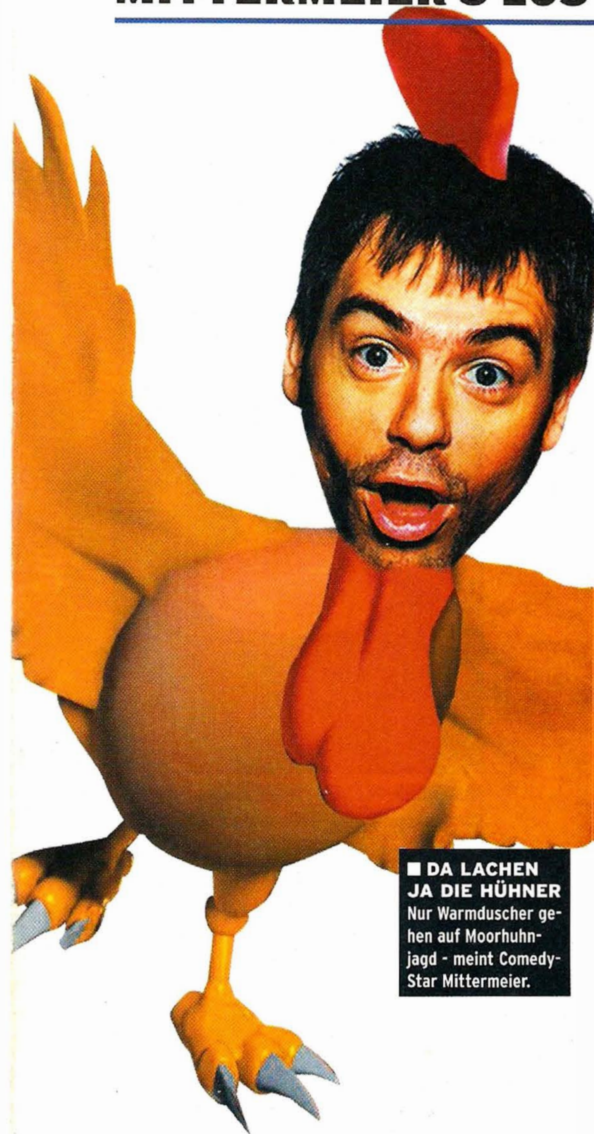
FIFA 2001 So realistisch, dass man förmlich den frisch gemähten Rasen riechen kann?



DIE SIEDLER 4 So wuselig, dass die Aufbaufans völlig aus dem Häuschen sind?



DIE SIMS So gut, dass der Bestseller gar zum Spiel des Jahres 2000 gekürt wird?



■ DA LACHEN JA DIE HÜHNER Nur Warmduscher gehen auf Moorhuhnjagd - meint Comedy-Star Mittermeier.

Moorhuhn Hawaii

Hallo Zielgruppe!

So, jetzt wollen wir mal zu einer Kategorie Spiele kommen, die mich schon vom Namen her anspricht: die Ego-Shooter. Yeah! Allein gegen alle, nur ich und eine riesige Wumme. Und pfundweise Munition. Harte Spiele und Moves, mit denen man nur eine Handkantenbreite vom Index entfernt ist. Und dann politisch hundertprozentig unkorrekt den „Stirb langsam"-Gedächtnis-Score einfahren.

Aber Michl, dachte ich mir, langsam, es ist schließlich schon Jahrzehnte her, seit du in der Grundschule patrouilliert und das Waldstück hinter dem Haus sauber gehalten hast. Damals warst du es gewohnt, Waffen zu tragen: echte Hartholzgewehre oder Plastikhandwaffen mit Dumm-didel-Dumm-Geschossen immer am Mann. Aber heute? Keinerlei Übung. Bis ich endlich die Waffe gezogen habe, hat sich Bruce Willis zwei Pausenbrote geschmiert, eine geraucht und anschließend zwei Mal New York gerettet.

Also Trainingslager. Ich habe sofort den idealen Ort gefunden, ein Ort voller Entbehrungen, der den Körper fordert, die Muskeln stählt und den Geist schärft. Hawaii! Drei Wochen hartes Badeprogramm mit verschärften Strandeinheiten. Und ich war eine lebende Waffe. Blöderweise hab ich dann meine Kampfkünste an einer Welle ausprobiert, die eindeutig mit Cheats gearbeitet hat. Mein Schlüsselbein ist völlig zerpixelt worden und ich konnte meinen linken Arm nicht mehr bewegen. Nix mehr Highscore. Nix Quake, nix Mortal Combat. Ich kann gerade mal Moorhuhn spielen.

Das ist zwar auch ein Schießspiel, aber Moorhuhn – Der Ego-Shooter, das kommt gleich nach Teletennis – Das Strategieabenteuer. Wie degradierend. Ich sitze hier und schieße auf bunte Luftballons, Vogelscheuchen und Windmühlen. Ich will doch gar kein Gegacker. Ich will Flying Kicks, nicht Flying Chicken, ich will Deathmatches, dazu ein halbes Huhn essen und danach einen Johnny Walker auf die kippen, die mir in die Quere kamen. Ich meine, bitteschön, Moorhuhnjäger – das ist so cool wie Kammerjäger, oder?

„Hey Kleiner, soll ich dir mal erzählen, was ich heute mit den Küchenschaben gemacht habe?"

„Nein!"

„Vielleicht die Ameisengeschichte?"

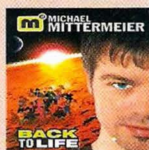
„Verpiss dich, Alter!"

Ich bin so tief gesunken, dass ich mich schon freue, wenn ich das traurige Hinter-dem-Baum-Huhn treffe bei Moorhuhn 2. Oder besser gesagt: Moorhuhn 2D. Denn das einzige, was hier rendert, sind meine Augen.

Aber eine gute Nachricht gibt es. Mein Schlüsselbein ist mittlerweile mit einer Metallplatte verschraubt worden. Das heißt, der erste Schritt zum Terminator ist gemacht. Die Armor-Rate ist gestiegen. Ich werde jetzt nach und nach den Rest auch mit Stahl verkleiden und dann ist Schluss mit Moorhühnerfrikassee, dann gibt's Cyborg-Feuertopf mit Granatensalat!

Einstweilen macht's gut und möge euch die Munition nie ausgehen.

Euer Michl



Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games. Seit dem Riesenerfolg seines Programms *Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch* ist er Dauergast in Sendungen wie *7 Tage - 7 Köpfe* oder *Quatsch Comedy Club*. Seine neueste CD *Back to Life* schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier finden Sie unter www.mittermeier.de.